



KONAMI OFFICIAL GUIDE  
公式ガイドシリーズ  
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.



じっぴおわ  
実況  
おしゃべり  
パロディウス  
TM  
forever with me



©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ株式会社 / NTT出版株式会社



KONAMI

プレイステーション  
セガサターン

実況おしゃべりパロディウス  
~forever with me~  
公式ガイド

NTT出版



“”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です  
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、  
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



# KONAMI OFFICIAL GUIDE 公式ガイドシリーズ

PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.



©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ株式会社 / NTT出版株式会社

じっせよう

実況  
おしゃべり  
パロディウス™  
*forever with me*



実況  
おしゃべりパロディウス  
【公式ガイド】





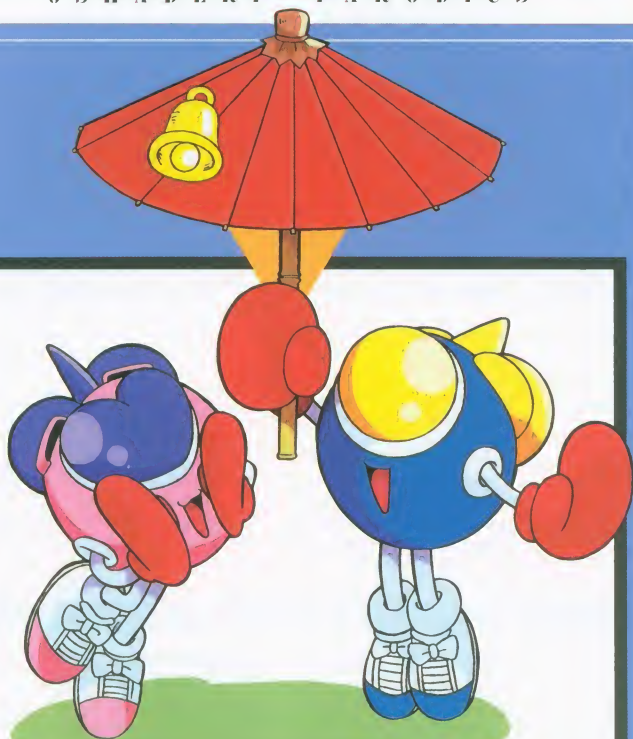
## C O N T E N T S

3	基礎編	
4	操作方法	
6	ゲームモード紹介	
10	画面の見方	
11	全16キャラクター紹介	
21	ステージ攻略	
22	ステージ1	
26	ステージ2	
30	ステージ3	
34	ステージ4	
38	ステージ5	
42	ステージ6	
46	ステージ7	
50	ステージ8	
54	アクシデントステージ	
58	エキストラモード	
62	オマケ1 攻略	
68	オマケ2 攻略	
74	全裏技公開	
83	高度な攻略	
88	隠しキャラクター紹介	
90	バックアップ活用法	
91	インタビュー	

おしゃべりパロディウス

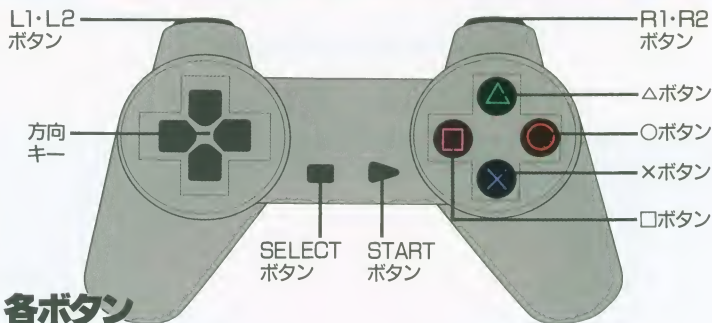
# 基礎編

OSHABERI PARODIUS



# PS SS 操作方法

## プレイステーション版の操作方法について



### 各ボタンの使用目的

#### START SELECT

スタートボタンはゲーム中にポーズ。セレクトはセーブ時に使う。

#### ○ボタン

ベルパワーを使用するときを使う。それ以外では使用しない。

#### ×ボタン

メインショット・ミサイルで攻撃するときを使う重要なボタン。

#### R1ボタン

基本的には使用しないボタン。裏技(P.74参照)で使用する。

#### R2ボタン

基本的には使用しないボタン。裏技(P.74参照)で使用する。

#### 方向キー

プレイヤー機の移動から、ゲームモードの選択まで、幅広く使用。

#### △ボタン

スロットを止めたり、2P同時で相手を投げるときに使うボタン。

#### □ボタン

プレイ中はパワーアップ。それ以外では決定用ボタンとして使用。

#### L1ボタン

基本的には使用しないボタン。裏技(P.74参照)入力時に使用。

#### L2ボタン

基本的には使用しないボタン。裏技(P.74参照)入力時に使用。

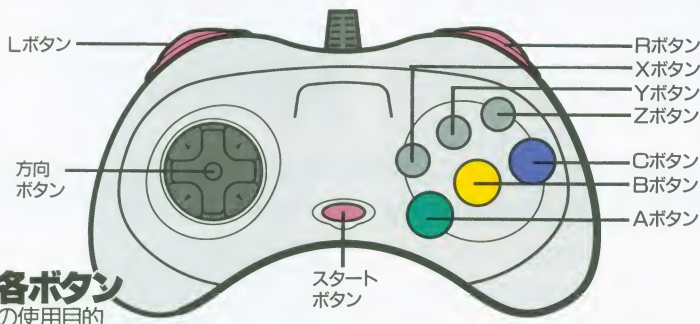
## ■オプションで設定を変更できる

上記の各使用目的は、初期状態の設定。もちろんプレイヤー各自の手で設定を変更することも可能。ボタンの設定を変更するときは、ノーマルゲーム、オマケ1・2のそれぞれのオプションを選択。プレイしやすいように設定するのは基本。



◀ オススメのボタン設定は、×がメインショットで□をパワーアップにする。○がミサイルでベルパワーは△

## セガサターン版の操作方法について



### 各ボタンの使用目的

**スタートボタン** ゲーム中にポーズをかけるときに使う。それ以外では使用しない。

**Aボタン** ゲージがある状態でこのボタンを押すと、パワーアップできる。

**Bボタン** ポーズ中に押すと「ゲームやめる、もどる」が表示される。

**Cボタン** ベルパワーを使用するときに使う。それ以外では使用しない。

**Lボタン** ポーズ中に押すと「記録の読み込みと保存」ウィンドウを表示する。

**方向ボタン** プレイヤー機の移動から、ゲームモードの選択まで、幅広く使用。

**Xボタン** 基本的には使用しないボタン。裏技(P.74参照)入力時に使用。

**Yボタン** スロットを止めたり、2P同時で相手を投げるときに使うボタン。

**Zボタン** 基本的には使用しないボタン。裏技(P.74参照)入力時に使用。

**Rボタン** メインショットだけでなく、ミサイルを発射するときに使うボタン。

## ■オプションで設定を変更できる

上記の各ボタン設定は初期状態のもので、ノーマルゲーム、オマケ1・2のオプションで設定を変更できる。初期状態のボタン設定で満足できない人は、オプションでボタン設定を変更し、プレイしよう。初心者は攻撃系のボタンをいっしょにするといいだろう。



◀メインショットとミサイルを同時に撃ちたくない人は、オプションでそれぞれを独立させよう。

# ゲームモードについて

## プレイステーション・セガサターン

P S版とS S版では、選べるゲームモードが少々異なる。大部分では同じだが、P S版にはアクシデントステージ(P. 54参照)があり、S S版にはエキストラモード(P. 58参照)が存在する。



◀それぞれの機能を活かした要素はP S版のアクシデントステージだ。これ

## 基本的には3つの中から選択する

### ノーマルゲーム

「幻のタコヤキ」を求め、全8ステージを攻略する。また、このゲームではエンディングを見終わってゲームが終了、なんてことはなく、またステージ1から始めることが可能なのだ。もちろんスコアや残機数も継続されるので、自分の限界に挑戦、なんてことも可能だ。2 P同時プレイも可能。バックアップに空きがあれば、セーブしてその続きを日を改めてプレイできる。



◀この中からお気に入りの1機を選び、幻のタコヤキを求めて旅立。君はどのキャラクターを操ろう。どれでもクリア可能だ。

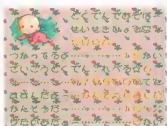


▶最終ステージのボス コイツを倒せば、幻のタコヤキが手に入る。速攻で倒そう。

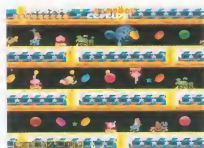


### オマケ1・2

両ハードで遊べる。オマケ1はスコアアタック(P. 62参照)でオマケ2はタイムアタック(P. 68参照)となっている。どちらも奥が深く、一度でもプレイするとやみつき状態に。このゲームモードは1人プレイ専用なので、



同時に競うことができない。ノーマルゲームと違って途中でセーブ不可。結果はセーブ可能だ。



◀このモードのために用意されたステージで、稼げるだけ稼ぐのが目的のゲームモード。くわしくはP. 62を参照



◀このモードのために用意されたステージで、速くクリアすることを目指す。詳しくはP. 68を参照



## オプション機能

### ノーマルゲーム

ノーマルゲームのオプションでは、残機数の設定から実況のオン・オフまで、細かく設定できる。初期状態でも快適にプレイできるが、さらに楽しむならいろいろと設定を変えてみるというだろう。さらにP S版にはアシデントステージ、S S版にはエキストラモードがそれぞれ付いている。これらをオンにすると違った感覚で遊べる(写真はP S版)。

### 残機設定

0機から9機までの間で設定できる。

### オートショット

オンにすればボタンを押すだけで連射。

### その他の機能

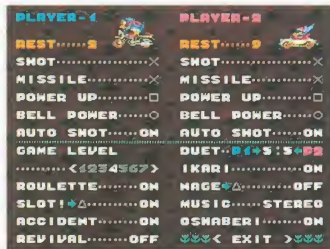
プレイ中に影響する、ルーレットや投げ、怒りやその場復活などの選択ができる。BGMの

### オプション2

ここではバックアップの内容を消したり、妖精の取得数なども確認できる。裏技が成功

### オマケ1・2オプション

オマケ1・2でも同じようにオプション機能が付いている。が、こちらのオプションは、ボタン設定とゲームレベル、ルーレットの設



※この写真はP S版の画面です。

### ボタン設定

プレイ時のボタンの役割を変更できる。

### ゲームレベル

基本的には1〜7までの間で設定可能。

モノラル・ステレオも設定可能。プレイヤーに対する敵の攻撃の比率などまで設定可能。

すれば、ステージセレクト、周回数セレクト、フリープレイ、無敵などが設定できる。

定までしかできない。他にはバックアップの管理ぐらい。2人同時プレイができないので、その他の設定ができないのだ。

### その他の機能

その他の機能として、つづきからあそぶ、じゅんいをみちやおー、せいせきひょうだよ、などがある それぞれはそのままの機



能で、前回の続きからプレイしたりスコアの順位を確認するなどが可能だ。



▲これは成績表。このプレイヤー機がどれくらいまで進んだか、またはどれくらいのスコアを出したかを確認できる

### 前回の続きから遊ぶ時は、つづきからあそぶ

バックアップにセーブのデータがある場合はここを選択すれば続きから遊べる

### ノーマルゲームのランキングを見るときは…

ゲームレベル別のランキングは、じゅんいをみちやおー、目以降も表示される。

PS

SS

# アイテム紹介

## 大削するとアイテムは2種類

このゲームのパワーアップシステムは、一定の敵を倒すと出現するパワーアップカプセル（以後「赤カプセル」と略す）を取れば画面下のゲージが増えるので、望みのゲージに合ったときにパワーアップボタンを押してパワーアップする。

カプセルの種類は3種類（下を参照）で、それぞれ効果が違う。注意して取るように。



◀赤カプセルを多く取得することにより、プレイヤー機の装備が充実していく。ムダなパワーアップは避けよう。



### 赤カプセル

敵の編隊を全滅するか、一部の敵を倒すことにより出現する。また、このカプセルを取ると100点追加される。

#### パワーアップゲージが増える



◀「らくちんオート」を選んでいると、初めからカプセルを1個だけ持っている。大抵は初めの編隊で装備が整ってしまふ。



### 青カプセル

このカプセルは赤カプセルを5個出現させると、6個目に出現する。覚えておこう。

#### 耐久力の低い敵を倒す



◀必ず6個目のカプセルが青カプセルになる。これを覚えておけば、いろいろな所で役立つ。とくに復活するときは重要。



### 紫カプセル

普段は赤い色をしているのだが、オプション1で「DISP」に設定すると紫色になる。

#### ルーレットのカプセル



◀取った瞬間にパワーアップゲージが移動し始める。望みのゲージに合ったときにボタンを押す。間違えても「OH!」で押すな。

## ■オプション1で「DISP」に/

先ほども解説したが、オプション（ノーマルゲーム、オマケ1・2共通）でルーレットの設定をDISPにすれば、紫色で表示される。



◀この画面で設定できる。パワーアップカプセルと同色だと紛らわしいのでDISPに設定しよう



# ベルパワーについて

## ベルは全部で5種類あるぞ!!

カプセルの他にベルがある。それぞれの色に効果があり、黄色以外の4色はそれぞれ攻撃方法が異なる。ちなみに黄ベルに4発ショットを当てるごとに色が変化する。

### 黄ベル

取るごとに点数が上がっていき、最終的には1万点になる。1個でも取り逃がすと500点に戻ってしまう。



◀500点→1000点→2500点→5000点→10000点と変化する。ハイスコアを目指す人にとって欠かせない存在。1個たりとも逃さないように。

### 緑ベル

このベルは取った瞬間に巨大化し、約17秒間無敵となる。この間は体当たりで敵を倒すことも可能だ。



◀無敵になるが、この間パワーアップすることも可能。ただし、無敵時間の間はベルも敵と見なされ取ることができない。取るタイミングが重要。

### 赤ベル

ベルパワーを使うと、前方に縦に長い棒のようなバリアを出させる。この第一文字は敵の攻撃を防いでくれる。



◀取った瞬間から3個ストックされ、ベルパワーのボタンを押すことで効果を発揮する。この棒に触れていれば、地形をすり抜けることも可能だ。

### 青ベル

ベルパワーを使用することにより、画面内に大爆発を起こす。弱い敵を一撃で倒し、強い敵には大ダメージ。



◀敵だけでなく、敵の吐き出した弾も消してくれる。一部の弾のみ1000点に化ける。また、3個までならストックすることも可能だ。

### 白ベル

ベルを取るとプレイヤー機の先端にメガホンが付く。この状態で攻撃すると、メッセージによる攻撃が可能。



◀メッセージは4回まで出せる。メッセージだけでなく、メガホンの部分でも攻撃でき、4回目のメッセージを出さなければ効果が持続する。

### 紫ベル

このベルは取った瞬間に効果を発揮し、一撃で倒せる弱い敵ならすべてカプセルやベルに変化する。



◀耐久力の高い敵はカプセルにならないし、ダメージも与えられない。ボス戦以外で取るようにしたい。出現のタイミングをうまく合わせよう。

◀ベルは、ショットを80発当てると消滅する。

●敵の弱体化

●敵の強化

●敵の弱体化

●敵の強化

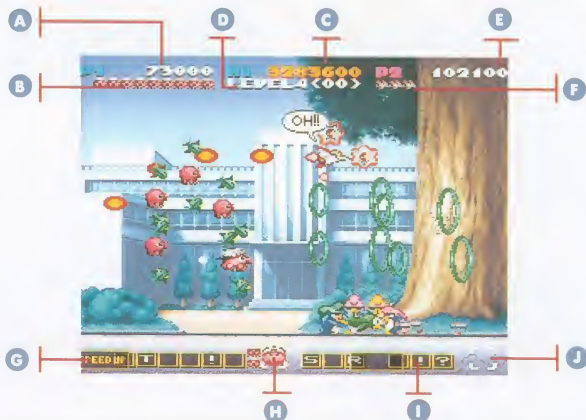
●敵の弱体化

PS

SS

# 画面の見方

## PS版の画面の見方について



A 1 P側の現在のスコア。

C プレイ中のレベルのハイスコア。

E 2 P側の現在のスコア。

G 1 P側のパワーアップゲージ。

I 2 P側のパワーアップゲージ。

B 1 P側の機体の残り数。

D 現在プレイしているゲームのレベルと周回数。

F 2 P側の機体の残り数。

H 1 P側のベルのストックスペース。

J 2 P側のベルのストックスペース。

## ■ベルパワーは3つまで表示される

青ベルと赤ベルのみ、このストックスペースに表示される。赤ベルは初めから3個ストックされ、青ベルは取るごとに表示される。



◀ 2つのベルを併用することはできない。青ベルを持っている状態では赤ベルをストックすることは不可能。

## 青ベルと赤ベルはストック可能



◀ 青ベルと赤ベルのみ可能で、他の色は取った瞬間から効果を発揮する。黄色のベルも取った瞬間に得点に変化する。

## ※スロットのベルは別

ノーマルゲームのオプションで「SLOT!」をオンにすると、パワーアップのゲージの「OH!」が「SLOT!」に変化する。機体を増やしたり、より強力な効果のベルを取ることができる。



# おしゃべりパロディウス 全16キャラクター紹介

OSHABERI PARODIUS

ピックハイパー◆ロードプリティシュ◆タコヒコ◆ベリアル  
ツインビー◆ウインビー◆ペン太郎◆お花ちゃん  
そいつ◆どいつ◆ウパ◆ルバ  
ラン◆ミケ◆スウ◆メミム





## VIC VIPER

### ビックバイパー

あいかわらずタイヤキ屋のおやじ。「幻のタコヤキ」を横取りし、副業でタコヤキ屋も始め、私腹を肥やそうと企んでいる悪いヤツ。

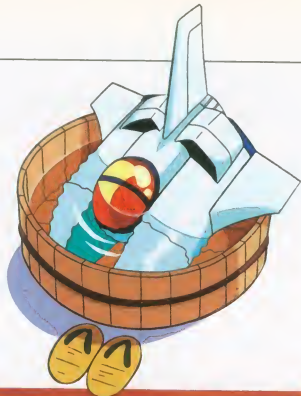
標準的な装備で、忠実なしもへのオプションなどその攻撃力の高さは魅力的。

#### パワーアップ ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
ミサイル	地上をはうミサイル
ダブル	前・斜め上方向を攻撃する
レーザー	弱い敵を貫通するレーザー
オプション	分身を最大4個まで装備できる
フォースフィールド	耐久力: 3の全方位バリア

同時装備  
できない武器

- レーザー
- ダブル



## LORD BRITISH

### ロードブリティシュ

ビックバイパーが横取りした「幻のタコヤキ」をさらに横取りし、タコヤキ屋で一旗揚げようと企んでいる、さらに悪いヤツ。

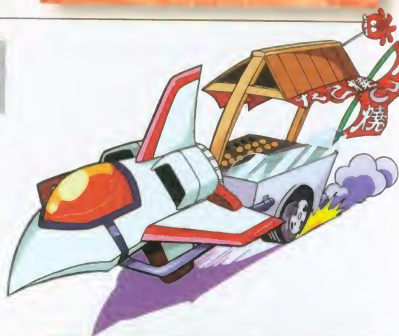
基本的な性能では、ビックバイパーの上をいっている。バリアの付け方がポイント。

#### パワーアップ ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
ツインホークウィンド	地上・天井をはうミサイル
リップルレーザー	拡大するリング状レーザー
レーザー	弱い敵を貫通するレーザー
オプション	分身を1つ装備 (最大で4個)
マルチシールド	耐久力16のバリアを最大4個装備

同時装備  
できない武器

- リップルレーザー
- レーザー



TAKOHIKO

タコヒコ

タコ4兄弟の次男。長男のタコスケに頼まれて(騙されて)、はりきっている、とても純粋な心の持ち主。ビックバイパーとロードブリティシュの性能を混ぜたようなキャラクター。攻撃の範囲が広く防御面も強い。

パワーアップ

●POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
2-WAYミサイル	上下方向ミサイル
テイルガン	前・後方向ショット
リップルレーザー	拡大するリング状レーザー
オプション	分身を1つ装備 (最大で4個)
オクトバストラップ	耐久力: 16の前方バリア

同時装備  
できない武器

- テイルガン
- リップルレーザー



BELIAL

ベリアル

タコヒコにあこがれて本人にはだまっていた。でも、実際には、赤いタコなら誰でもいいらしい。攻撃範囲の面では、タコヒコにヒケを取らない。基本的にはダブルよりリップルレーザーを使うことが多いようだ。

パワーアップ

●POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階まで)
ミサイル	地上をはうミサイル
ダブル	前・斜め上方向を攻撃
リップルレーザー	拡大するリング状レーザー
オプション	分身を1つ装備 (最大で4個)
オクトバストラップ	耐久力: 16の前方バリア

同時装備  
できない武器

- ダブル
- リップルレーザー



TWIN BEE

ツインビー

足が生えてきたと思ったら口まで付いてきた。口があるなら食事だ！ と「幻のタコヤキ」探しに加わった。食べられる物なら何でもいので、おいしいものが見つかったら途中で帰ろうと思っている。

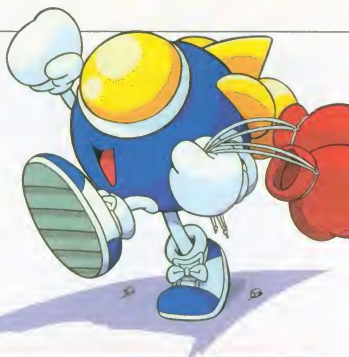
パワーアップ

● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
ロケットパンチ	前方に飛ぶロケットパンチ
テイルガン	前・後方向を攻撃する
3-WAY	3方向を攻撃できる
オプション	分身を装備する (最大で3個)
バリアー	耐久力: 3の全方位バリア

同時装備  
できない武器

- テイルガン
- 3-WAY



WIN BEE

ウインビー

アイドル化されようとしているのがバステルだということに気付かず、いつまでたっても国民的アイドルになれないことにイライラしている。この欲求不満をぶつけ、やつあたりするために参加。

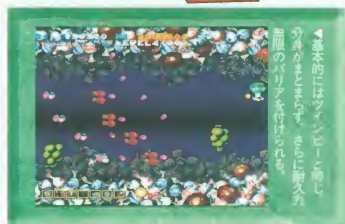
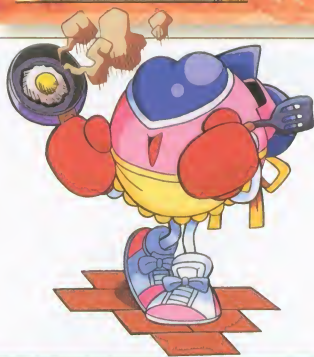
パワーアップ

● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
ロケットパンチ	前方に飛ぶロケットパンチ
テイルガン	前・後方向を攻撃する
3-WAY	3方向を攻撃する
オプション	分身を1つ装備 (最大で3個)
シッポバリアー	オプションの1つがバリアになる

同時装備  
できない武器

- テイルガン
- 3-WAY



PENTARO

ペン太郎

最近、凶暴になってきたお花ちゃんにおびえている。今回の戦いもお花ちゃんの口実のために無理やり参加させられたかわいそうなヤツ。前方に対しての攻撃力はトップクラス。防御面でもしっかりしている。

パワーアップ ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
ボトムミサイル	地上をはう貫通ミサイル
ダブル	前・斜め上方向を攻撃
スプレッドガン	爆発するショット
オプション	分身を1個装備 (最大で3個)
バブル	耐久力: 5の全方位バリア

同時装備  
できない武器

- ダブル
- スプレッドガン



HANAKO

お花ちゃん

前回同様「ペン太郎が心配でついてきた」と言っているが、実は前回の戦いで破壊の快感に目覚めた。平和な日々のフラストレーションがたまっていたときこの話を聞きつけ、内心うれしくてたまらない。

パワーアップ ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
スプレッドボム	下方向爆発ミサイル
ダブル	前・斜め上方向を攻撃
スプレッドガン	爆発するショット
オプション	分身を1個装備 (最大で3個)
バブル	耐久力: 5の全方位バリア

同時装備  
できない武器

- ダブル
- スプレッドガン





## SOITSU

### そいつ

「こいつ」と「あいつ」が発見されたときに、「そいつ」と「どいつ」も存在する！ と冗談で言ったら本当に発見されてしまった。しかし、あいかわらず色以外どこが違うのかわからない。

#### パワーアップ ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
ミサイル	地形によって変化するミサイル
そいつウェイ	前方ショット (最大9方向)
レーザー	ため撃ちレーザー
グレードアップ	武器が9強力になる (4段階)
シールド	耐久力: 32の前方バリア

同時装備  
できない武器

- そいつウェイ
- レーザー

## DOITSU

### どいつ

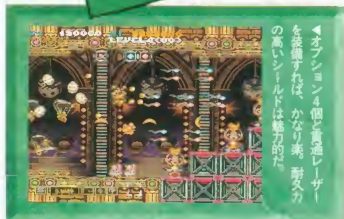
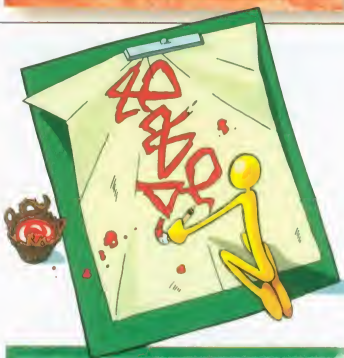
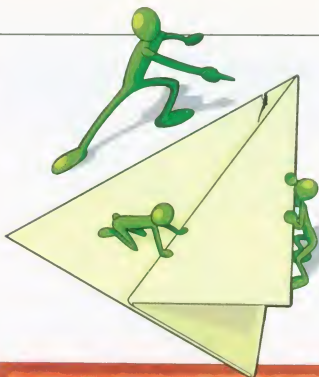
「そいつ」と同じく、「こいつ」の色違いかと思っていたら、なんとコイツ (ややこしい) は装備が違うらしい。いったいコイツらは何者なんだ？ 4個まで付けられるオプションと、耐久力の高いシールドは魅力的だ。

#### パワーアップ ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
ミサイル	地形によって変化するミサイル
どいつウェイ	3方向に攻撃できる
レーザー	弱い敵を貫通するレーザー
オプション	分身を1つ装備 (最大で4個)
シールド	耐久力: 32の前方バリア

同時装備  
できない武器

- どいつウェイ
- レーザー





UPA

# ウパ

ルアクーヨ王国の王子。ある日突然、お城を飛び出した。どうやら「幻のタコヤキ」のにおいをかぎつけたらしい。いまだに歩くこともしゃべることもできないが、今度は嗅覚が異常発達したスーパー赤ちゃん。

## パワーアップ — ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
ホーミングミサイル	敵を追尾するミサイル
ワイドショット	前方ショット (最大で7方向)
レーザー	弱い敵を貫通するレーザー
グレードアップ	武器が強力になる (4段階)
メガクラッシュ	画面内の敵にダメージを与える

同時装備  
できない武器

- ワイドショット
- レーザー

RUPA

# ルパ

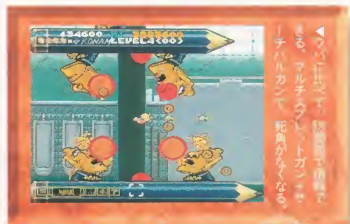
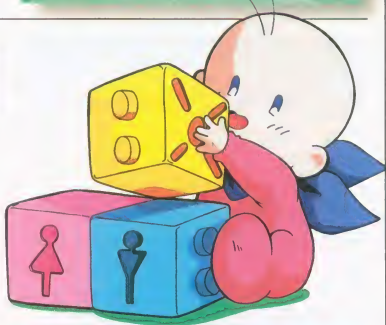
お城を飛び出したウパを連れ戻すように、王様から頼まれた。兄のために苦勞するけなげな妹。攻撃的な兄に対し、防御面が強力なルパ。パルカンがワイドショットのどちらを使うかで悩む。

## パワーアップ — ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
マルチスプレッドガン	爆発ミサイル (最大で6方向)
ワイドショット	前方ショット (最大で7方向)
サーチパルカン	敵を狙うショット
グレードアップ	武器が強力になる (4段階)
メガクラッシュ	画面内の敵にダメージを与える

同時装備  
できない武器

- ワイドショット
- サーチパルカン



●キャラクター紹介●

RAN

ラン

ツインビーの茶飲み友達。以前、ツインビーにタコヒコを紹介されたとき、必死にかぶりつきたい衝動を抑えていた。それ以来、一度でいいからタコを食べたいと思っている。茶飲み友達のいるネコとは……。

## パワーアップ ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
ホーミングビット	敵を追尾するビットを装備
リフレクトレーザー	障害物で跳ね返るショット
サーチレーザー	上下の敵方向に曲がるレーザー
グレードアップ	武器が9強力になる (4段階)
シールド	耐久力: 16の前方バリア

同時装備  
できない武器

- リフレクトレーザー
- サーチレーザー



MIKE

ミケ

ウインビーのカラオケ仲間。「幻のタコヤキ」を探しに行っているウインビーを連れ戻し、カラオケボックスになだれこうと企んでいる。ランとは対照的な武器を多く持ち、画面内をくまなく攻撃できるネコだ。

## パワーアップ ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
マルチボム	上・下方向ミサイル (最大4方向)
レーザー	弱い敵を貫通するレーザー
ウェーブレーザー	すべてのものを貫通するレーザー
グレードアップ	武器が9強力になる (4段階)
フォースフィールド	全方位バリアを1段階装備

同時装備  
できない武器

- レーザー
- ウェーブレーザー



SUE

スウ

12歳。ビックバイパーのタイヤキ屋の常連客。「幻のタコヤキ」の件も彼に聞いた。装備もビックバイパーの見よう見まねなのでソックリ。でもマネする際にパワーアップの並び方を間違えてしまった。

**パワーアップ** ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
オプション	分身を1つ装備 (最大4個)
レーザー	弱い敵を貫通するレーザー
ダブル	前・斜め上方向を攻撃する
ミサイル	地上をはうミサイル
フォースフィールド	耐久力: 3の全方位バリア

同時装備  
できない武器

- レーザー
- ダブル

MEMIM

メミム

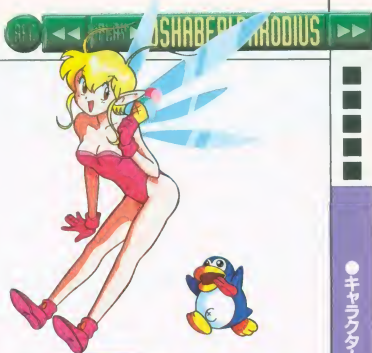
741歳。でも妖精は長寿なので、あと2000年は生きられるようだ。以前、何回か「幻のタコヤキ」の噂を聞いて、探しに行ったが見つからず、「今度こそは」とひそかに思っている。スウとは同種族の妖精。

**パワーアップ** ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ (5段階)
R・ホークウィンド	地上をはう上、下方向ミサイル
テイルガン	前・後方向に攻撃する
ツインレーザー	弱い敵を貫通するレーザー
オプション	分身を1つ装備 (最大4個)
フォースフィールド	耐久力: 3の全方位バリア

同時装備  
できない武器

- テイルガン
- ツインレーザー



さてここでは2人同時プレイの楽しみ方について解説しよう。普通に2人でスタートした場合、お互いの性格にもよるが、大抵は協

力するような形で進んで行くことだろう。が、本当にそれだけでいいのか？ ここでは本当の楽しみ方について紹介していく。

### ■2P同時プレイ時の設定

まず事前に2人同時プレイの状況を整えておきたい。状況設定と言えばオプション。ここで設定を変えるのは「怒り」と「投げ」の



2つ。当然のことながらこの2つはオンにすること。あとの項目についてはお好きなように。



▲投げをオンにしておくとかかり熱い。

### ■協力する場合はお互いの弱点をカバー

この場合は、まずお互いの敵の配置や攻撃方法を知っておく必要がある。片方のプレイヤーでもいいのだが、2人とも知っているほ



うがミスする確率が下がる。キャラクターはお互いの弱点をカバーできるように選択しよう。



▲片方のプレイヤーが攻撃力を重視するなら、もう片方は攻撃の範囲を重視。ピックパイパーならルバとかね。

▼注意し、助言しながら進むといいだろう。上下にスクロールするところでは、進攻ルートを決めること。



### ■邪魔する場合は…

人によってはこういったプレイの仕方もある。邪魔といっても片方のプレイヤー機を倒すことではなく、とにかくプレイを妨げること。これに尽きる。邪魔の仕方はいろいろあるが、なかでも有効な手段を右にあげておいた。



#### 1. とにかく邪魔をする

まず先にスピードを確保する。相手より早く動けるようになれば、カプセルも回収しやすくなるだろう。

#### 2. 相手を投げまくる

先に「投げ」をオンにしているなら、ここぞというところで相手を投げよう。高速ステージがオススメ。

#### 3. ミスをさそう

上下にスクロールできるステージで、あえて相手とは違う方向にどんどん進んで行くのだ。



# おしゃべりパロディウス 全8ステージ攻略

OSHABERI PARODIUS

ステージ1 ◆ ソウル

ステージ2 ◆ 学校

ステージ3 ◆ 野原

ステージ4 ◆ 江戸

ステージ5 ◆ お菓子

ステージ6 ◆ 高速

ステージ7 ◆ ポスラッシュ

ステージ8 ◆ お祭り







## S T A G E 1

### 最初の編隊で確実にパワーアップ!

ゲームスタートしたときは、当然ながら装備がなにもない状態。あってもスピードが1段階ついているくらいだろう。スタート時は、早めに装備を充実させるためにも、最初の編

隊は確実に倒そう。最初はスピードと装備が不足しているため、出てきてから倒そうとすると敵を撃ち逃してしまう場合があるので、出現する位置をある程度覚えよう。



◀ 編隊は、上・下・上と出てくる。出てくる位置にあらから始め自機を合わせ、出てきた瞬間に倒してしまおう



◀ 最初の編隊が出る前の画面下に妖精がいるので、最初は画面下に行く。この妖精を取ってから画面上に行くのだ

### 太鼓を叩く敵の攻撃は、上下によける

編隊の後に出現する太鼓を叩く敵。この敵は、ダメージを4回与えないと倒せない。ダメージを与えるのに時間がかかるため、その間に敵が攻撃してくるときがある。攻撃してきたら一度上か下に大きく移動しよう。



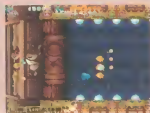
◀ この攻撃が来たら、大きく上か下に避けよう。避けたら再び元の位置に戻って攻撃しよう

#### ベルパワーを充実させよう

太鼓を叩く敵を倒すと、ベルを6個出す。出したときは、すべての色がそろっているの、好きなベルパワーを取ろう。おすすめは青ベルのスーパーボム。ゲーム中に使う機会が多いのだ。



▲ 必要なベル以外は、黄色に変えて得点を稼ごう。



▲ できれば、青ベルを2つくらい取っておきたい。

# STAGE 1

## 上下の敵は確実に倒しながら進む

天井と床に配置されている敵は、確実に倒して進むことをすすめる。倒さずに進むと、敵の弾が画面内に残ってしまうため、行動範囲が狭くなってしまうのだ。さらに、設置されている赤い敵は、倒すとパワーアップカプ

セルを出す。装備が充実していない状態だったらムリにでも倒して、装備を充実させよう。装備がある程度充実している状態なら、上下の敵は問題なく倒せるだろう。



▲倒すときは、敵にラインをあわせてショットを連射。ある程度倒したら、残った方に再びラインをあわせる。



◀倒さずに進むと、敵の弾が自機の行動範囲を狭くすることになる。必ず倒して進むようにしよう。

## バナナを投げるサルは早めに倒そう

バナナを投げってくる敵は、出現したらできるだけ早く倒そう。バナナは、ショットで壊すことはできるが、バナナを壊していると逆に奥の敵にショットが届かなくなってしまう。バナナを投げられる前にサルは倒しておこう。

### スーパーボムで一掃する

スーパーボムを持っている状態なら、ここのサルは簡単に倒すことができる。スーパーボムを使うときは、できるだけサルを引きつけてから使おう。まとめて倒すことができるのだ。



◀レールザール系の装備があれば、簡単にサルを倒すことができる。ない場合は、出現したら即座に倒しにいこう。



▲画面をある程度スクロールさせてから使おう。



▲画面内のサルを簡単に倒すことができるのだ。



## S T A G E 1

### 妖精を取るのは、安全を確保してから

画面下に4体の妖精が隠れているエリア。妖精を取るときは、周りの敵を倒してから取りに行こう。周りの敵を倒さずに取りに行こうとすると、敵の攻撃が激しくなり、逃げ場がなくなってしまうことになる。特に、画面上部にいるサルは必ず倒しておくこと。サル

のバナナを投げる攻撃は、常に自機をねらって攻撃してくるので、倒さないと妖精を取ることもできない状態になってしまうのだ。



◀敵を倒さずに妖精を取りに行こうとすると、攻撃が激しくなって画面下から抜け出しにくくなってしまふのだ



▲天上にいるサルなどは、必ず倒しておく。出現した直後に倒すのがベスト。



▲敵がいなくなったのを確認してから妖精を取ろう。取ったら次の敵に備えろ。

### 復活時はルーレットを使おう

サルのいるエリアでミスしてしまうと、装備が貧弱になっているので抜けるのが難しい。復活の時は、途中で設置されているルーレットゾーンを使って装備を充実させよう。なお、

このルーレットゾーンは、何度でもチャレンジできるので、ここで一気に装備を充実させることができるのだ。ただし、ルーレットに専念できるように周りの敵は倒しておくこと。



▲触るだけで、ルーレットにチャレンジできるのだ

▼できれば、オプションやグレードアップを取りたい。



▲最初に周りの敵はできるだけ倒しておこう。



▲周りの敵を倒したら、パワーアップに専念しよう。



# STAGE 1

●ステージ攻略●

## ミラーボールは安全地帯を使って攻撃!

ステージ1のボス「バ」ダのじゅでー&めろーは、ミラーボールのときは、天井の鎖のところが安全地帯になっているの



この位置が安全地帯になっている。画面スクロールが止まってからここに移動しよう。

でここを使う。ミラーボールから出てきたあとは、歩いているとき以外は攻撃を受け付けない。音符はショットで壊せる。



歩いているときに頭にのつていゝるヤツを攻撃しよう。音符攻撃は、遠めで避けるかショットで壊そう。

## スーパーボムを使ってカプセルを集める

ボスでミスしたときは、看板を持った敵が出てくるエリアから始まる。スタート直後は、前に出てカプセルを持った敵を倒そう。カプセルを持った敵の3体目を倒すと



始まった直後は、前に出てカプセルを持った敵を倒しておこう

ベルが出てくるので、青に変えてスーパーボムを使おう。スーパーボムを使えば看板を壊すことができるので、カプセル集めに専念できるのだ。



▲スーパーボムを使って看板を壊せば、10000点入るのだ。点数を稼ぐ意味でも壊しておきたい。

▼看板を壊したあとは、パワーカプセルを集めるのに専念しよう。ある程度の装備を固めることができる。







## S T A G E 2

### 序盤にスーパーボムを集めよう

このステージ2は、スーパーボムを使う場面がいくつかある。序盤で青ベルを取って、ある程度スーパーボムを集めておこう。序盤は、敵の攻撃が比較的易しいので、ベルの色を変えるのに専念することができるのだ。最初の方の編隊がベルを出したときは、必ず青

ベルを取るようにしておきたい。ちなみに、スーパーボムを使わないと抜けられないエリアがあるわけではないが、使えばスコアアップや、妖精の獲得につながるうえに、倒しにくい敵を簡単に倒すことができるのだ。



▲最初の方は、敵の攻撃が比較的易しいのでベルの色を調節しやすい。出現したベルは必ず着に変えてから取って、スーパーボムを補充しよう



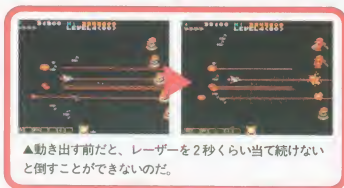
▲この敵を引きつけて倒せばベルを集めやすい。

▲青ベルを取ってから、ほかのベルの色を変えよう。

### 突進してくる敵は動き始めてから攻撃!

画面がある程度スクロールしてから動き出す敵は、動き出す前に弾を撃ち込んでもなかなか倒すことができない。一応動き出す前に倒すことはできるが、レーザーでもなかなか

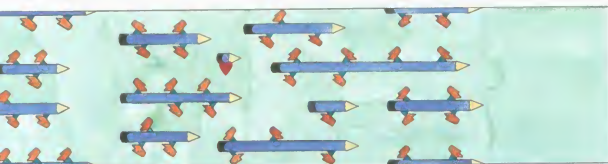
倒すことができない。しかし、動き出してからならノーモルショット2発でいとも簡単に倒せる。



▲動き出す前だと、レーザーを2秒くらい当て続けないと倒すことができないのだ。



▲動き出す前に攻撃した場合でも、動き出した後はしっかりとねらいを定めて攻撃しよう



## STAGE 2

### スーパーボムを使ってスコアを稼ごう

このステージには、スーパーボムを使わないと倒せない敵が2体いる。1体はいじめっ子ペンギン。いじめっ子ペンギンは、いじめられているペンギンが捕まる前にスーパーボムを使わないと倒すことができない。もう1

体は、石像のある場所にいるペンギン。こちらは、とにかくスーパーボムさえ使えば倒すことができる。どちらも倒せば、10000点のスコアが入るのだ。



▲いじめっ子ペンギンは、画面が写真の位置くらいにスクロールしてからスーパーボムを使えば倒せる。



▲上からタライが落ちて、石像の頭の部品が取れてから使えば部品も壊せる。合計20000点になるのだ。

### カバン型のハッチは早めに壊そう

上下が凸凹しているエリアにあるカバン型のハッチ。このハッチからは敵が出てくるので早めに壊そう。放っておくと、出てきた敵が移動範囲を狭くすることになり、敵が弾を

撃ってきたときなどに、逃げ場がなくなる恐れがあるのだ。安全に抜けるためにもハッチは出現したらすぐに壊そう。



▲放っておくと、画面が敵だらけになってしまうのだ。

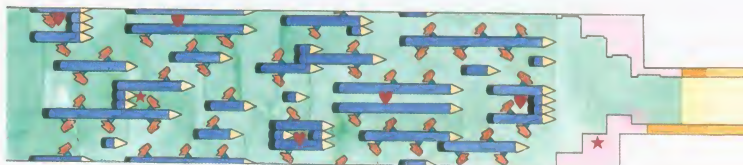
### エリアを抜けた直後に妖精が

ハッチがあるエリアを抜けて、すぐ上のところに妖精が隠れている。見逃しやすいポイントなので覚えておこう。



◀あらかじめ上の方に機体を合わせて、スクロールしたらずに写真の位置でショットを連射しよう。

# STAGE 2



## モアイのエリアは上か下にスクロール

モアイがたくさん設置されているエリアは、妖精がかなり隠されているので、ある程度上か下にスクロールしながら進もう。スクロールしていれば、地形が把握できるので、隠さ

れた妖精が見つけやすくなるのだ。なお、地形に囲まれたところにある妖精は、緑ベルを取って無敵になって取るか、スーパーボムを使ったときの無敵を利用して取りに行こう。



◀妖精の隠れているところは特徴のある地形なので、上下にスクロールしながら進めれば比較的見つけやすい



▲この場所でスーパーボムを使って妖精を出し……

▼無敵になっている間に妖精を取って脱出しよう。



## 跳箱の中のカプセルはムリに取らない

モアイのエリアを抜けると跳ねる跳箱がいくつか配置されているところがある。この跳箱の中にはカプセルや敵が配置されている。

跳ねたときに下をくぐってカプセルを取ることができるが、危険が伴う。装備がある程度充実しているときは、無視して進もう。



▲跳箱の下をくぐっているときに、前から敵の弾が来ると避けられなくなってしまうのだ。



▲跳箱の隙間から、向こう側の敵を攻撃できる。敵を倒しておけば安全に進めるのだ。

# STAGE 2



## 各攻撃は上方向に移動してよける

このステージのボスは、ひかる・あかねちゃん姉妹。相手にするのはひかるちゃんの方。バブル攻撃と花びら攻撃は、上方向に逃げながらショットを連射して対処。ただし、最後のミサイル攻撃は下に避けよう。



▲あかねちゃんは攻撃すると点が入るが、猫パンチで反撃してくるのだ。



▲弱点である顔を攻撃しつつ、バブルと花びらの攻撃が来たら上に逃げよう。

### プレイステーション



▲ミサイル攻撃は、プレイステーション版だと避けないといけないが……

### セガサターン



▲サターン版は画面端にいはば当たらないのだ。花びら攻撃の髪も同じだ。

プレイステーション版のミサイルと髪攻撃は、画面端でもとどいてしまう。しかし、サターン版は画面端までとどかないのだ。

## 最初の跳箱を利用して跳び箱のカプセルを取ろう

ボス戦でミスすると、跳箱エリアから始まる。始まった直後は無敵になっているので、無敵を利用して跳び箱の中のカプセルを取ろう。なお、ここ



では装備を充実させるためにも、スピードは2段階にしておこう。



▲最初の跳箱の中のカプセルを取ってスピードアップをしておこう。

▼早めに緑ベルを取って、安全にカプセルを回収するのも一つの手だ。







## STAGE 3

### 注射器型の敵と降り注ぐ星に注意!

序盤は注射器型の敵が厄介な存在。不規則な動きをしながら自機を追いかけてくるので、通りすぎたからといって油断しているとやられてしまう。壊すまでは油断しないようにし

よう。もう一つは、上から降り注ぐ星。簡単に壊せるが、降り注ぐ数が多いので、画面上部にいると危険。中には敵がつかまっている星がある。この星は壊すことができないのだ。



◀ 通りすぎたからといって油断すると戻ってきたときに当たってしまう。できれば出現したときに倒しておきたい。



▲ 緑色の敵がつかまっている星は、いくら弾を撃ち込んでも壊せないが……。



▼ スーパーボムで壊すことができる。壊せば、スコアが10000点入るのだ。

### ウサギ型の敵でスーパーボムを補充

やはり、このステージでもスーパーボムが重宝する。というよりも、どのステージにおいても、スーパーボムは重要。バリアは装備できなくなってしまうが、ピンチのときに使えば体勢を立て直すことができるので、必ず持っておきたい。



▲ ウサギ型の敵の攻撃は、小さく避ければ簡単に回避できるのだ。攻撃される前に倒すこともできる。

このステージでは、ウサギ型の敵を倒すとベルをばらまく。できれば、ここで2つくらいは、スーパーボムを確保しておきたい。



▲ スーパーボムは、弾に埋まれているときに有効。



## STAGE 3

### スーパーボムで気球を壊しながら進もう

所々に浮いている気球は、いくら弾を撃ち込んでも壊すことはできない。しかし、スーパーボムなら壊すことが可能なので、このエリアは、スーパーボムを使いながら進もう。

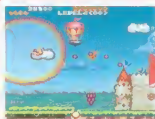
使ったスーパーボムは、雲の中から出るベルで補充する。所々に浮いている雲は、弾を撃ち込むとベルが出るのだ。スーパーボムで無敵になっている間にベルの色を変えよう。



▲浮いている気球は移動の妨げになるので、スーパーボムを使って壊そう。



▲壊すと1体につき5000点入る。地上にいる兵隊の敵もこれで倒せるのだ。



▲雲からベルを出し、スーパーボムを使って、自機が無敵になっている間に……



▲ベルの色を青に変えよう。この要領で進めばミスすることなく進める。

### ハッチは敵が出現する前に破壊しよう

ステージ中盤の地上に設置されているハッチは、今までに登場したハッチと同じように、中から敵が出現する。見えたら、地上の敵に注意しながら即座に壊そう。特に豚の敵は、画面中央にいても攻撃が届くので注意が必要。



▲豚の敵は、リボンで攻撃してくるハッチを壊すときは、この敵の動きには注意しておきたい。

#### ベルパワーを使おう

スーパーボムがあまっているようならここで使いたい。なお、ここの背景にいる小さな敵(?)は、スーパーボムで倒すと10000点入るのだ。



▲普通は倒すことができないが、スーパーボムなら倒すことができる。倒せば10000点入る。



## STAGE 3

### 敵が大量に出現するエリアはムリをしない

陸地から海に変わると、敵が大量に出てくるエリアになる。このエリアの敵は、装備が充実しているときは問題なく倒せるが、装備がとぼしいと、どうしても敵を撃ち逃すこと

になる。撃ち逃してしまった場合は、無理に倒そうとせず、ある程度「避け」に専念しよう。もし、ベルパワーを使うなら菊一文字がオススメ。楽に抜けることができるのだ。



「装備がとぼしいときは、あし程度避け」に専念することが必要。避ける場合は、画面下「画面」で避けよう。



「菊一文字」は、敵が大量に出るエリアで、早い段階で使えば、敵を倒すことができる。また、敵の攻撃を避け、敵を倒すことができる。

### 中ボスの戦艦は大きく離れて攻撃

中ボスの戦艦は上から登場するので、下に逃げながら弾を避けよう。戦艦の砲台は自機を狙ってくるので、ある程度大きく動いて弾を避けた方が安全。大きく円を描くように避けて、砲台を攻撃しよう。



▲最初は、画面前部に移動。そのあとは後退しつつ画面中央に移動し、砲台を攻撃。

▼しばらくすると紫色の敵が出現。レーザーと誘導弾を速めで避けて攻撃しよう。



#### スーパーボムを持っている場合

紫色の敵は、スーパーボムを使えば1発で倒せる。さらに、撃ったレーザーと機体の上下についているオプションも壊すことができるのだ。



▲楽に倒せて、高得点を獲得することができるのだ。

▼少ししてから使えば、隠し妖精も一緒に倒せる。



## S T A G E 3

## 各攻撃には的確に対処しよう

このステージのボス「ポインビー」は、全部で3パターンの攻撃方法を持っている。どれも厄介な攻撃ではあるが、攻撃の前に必ず前動作が入るので、意外と対処はしやすい。「ポインビー」の動きをよく見よう。

## ルージュミサイル攻撃



◀両手を回したあと、口紅型の誘導弾を放つ。弾は速せるが、意外と固いので避けてから腹を攻撃しよう。なお、攻撃動作中は無敵になっている。

## 体当たり攻撃



◀「行くわよ〜」の掛け声とともに体当たりをしてくる。掛け声が聞こえたら、ポインビーのいるラインから逃げればOK。これも動作中は無敵。

## ハートビーム攻撃



◀体当たり後に、後退しながらハート型の弾を多方向に撃つ。弾自体は壊せるので、かまわず弱点の腹を攻撃しよう。これも動作中は無敵。

## 敵機の動きを菊一文字でカバーしよう

ボス戦でミスすると、難しいところから始まるわけではないが、赤カプセルがあまり取れない。しかし、ベルを1つ取ることができるので、ここでは赤ベルを取って菊一文字を確保しよう。菊一文字は、ポインビー戦でとても役に立つのだ。



◀カプセルを出す赤い敵は、必ず倒しておくこと。3体を倒すとベルを出すので、必ず赤ベルを取っておこう。

## ルージュミサイルに有効

ポインビー戦になったら、菊一文字を画面中央におこう。ルージュミサイルを壊す盾になってくれるのだ。



◀ミサイルを壊してくれるので、避ける手間が省ける。ただし、菊一文字が切れたら地道に戦うこと。





## S T A G E 4

### スーパーボムでしか倒せない敵がいる

このステージには、スーパーボムでしか倒せない敵が何体かいる。ほとんどが地上だが、序盤のみ空中にもいる。基本的に地上にいるだけで攻撃をしてくるわけではないが、スーパーボムを使って倒せば高得点を獲得できる。



最初の方にいる油揚げをくわえた鳥を倒すとキツネが出てくる。画面内にいる間にスーパーボムを使えば倒すことができる。空中はこーだけ

#### 実況をよく聞こう

スーパーボムを持った状態で進むと、スーパーボムでしか倒せない敵がいれば、「今だ！ スーパーボムを使え!!」と、実況が知らせてくれるのだ。



このあたりでスーパーボムを持っていれば、実況が知らせてくれる。その実況が聞こえたら、すかさずスーパーボムを使おう。

### スタート直後は画面前部で待機

このステージは、他のステージと違いスタート直後にくる編隊は、画面後方から出現。画面後方にいると、出てきた編隊に当たってしまうことになるので、このステージになったら画面前部で編隊がくるまで待機してしよう。編隊は、上→下→上下両方の順番でくる。



ステージが始まれば、画面後方の上部からくる編隊に、あらかじめ備えておこう。

#### オプションを利用する

オプションのあるキャラは、後方からくる敵を少しでも倒しておく。残った敵は、後退して戻ってきたところを倒そう。

#### オプションのない状態

オプションのないキャラ、またはオプションを固定することができない場合は、画面前方に待機し、編隊が出てきたら後退する。そして、折り返し戻ってきたところをショット連射で倒そう。



# S T A G E 4

## 桜の坂の緑ペンギンは必ず倒そう

画面が下方向にスクロールする、桜の木が坂道の状態になっているところ。ここでは、緑色のペンギンが坂の上から自機を追うように、何体か下ってくる。倒しにくい敵ではあるが、この緑色のペンギンは必ず早めに倒しておこう。倒しておかないと、坂の下に隠れている妖精を取るときに、



▲ペンギンを倒さずに妖精を取ろうとすると追い詰められてしまうのだ

追い詰められて逃げ場がなくなり、ミスしてしまうことになるのだ。

### ミサイル系の装備を使おう

ビックパイパーのような、地をはうミサイルを持っていれば、簡単に倒せる。正面にしか攻撃できないキャラは、画面の一番前まで進み、ペンギンを前方に誘導してから坂の下で一気に倒そう。



▲下に攻撃できる場合は、坂道で1体ずつ倒そう。



▲誘導する場合は、坂の下この場所を迎え撃とう。

## ジャンプする桜は画面上部にいれば安全

桜の木が平らに並んでいるところの中に、ジャンプする桜が混ざっている。しかし、画面上部にいれば桜がジャンプしても自機には届かないのだ。覚えておこう。



◀このエリアにきたら、画面後方で桜のジャンプするタイミングをみて抜けよう。焦らずに進むことを心がけよう

### 罠に気をつけよう

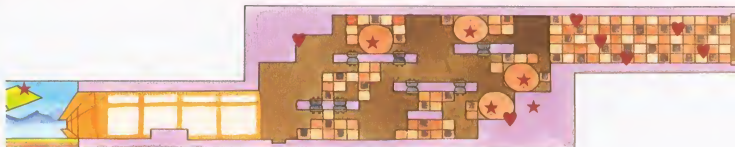
カプセルを持った敵を、出現してからすぐに倒した場合は、少し待ってからカプセルを取ろう。



▲出現したカプセルをすぐに取ろうとすると……



▲ジャンプする桜に直撃してしまうのだ。



## S T A G E 4

### 装備によって通過するルートを変えよう

2種類の餅つきの機械が設置されているエリアでは、できるだけ下のルートを進もう。上のルートに設置されている餅つき機は、タイミングをはかって抜けなくてはならない。

下のルートの餅つき機は、死角があるので比較的抜けるのは簡単。できることならば、難しい上のルートは通らず、安全に進める下のルートは抜けていこう。

#### 装備がとぼしい場合

どうしても赤カプセルが欲しい場合は、上のルートを進もう。上は、カプセルを持った敵がいるのだ。



▲少しでもパワーアップしておきたい場合は上を通る。

#### 装備が充実している場合

装備が充実している場合は、安全な下のルートを通ろう。下のルートは、妖精が何体か隠れているのだ。



▲餅つき機の死角を通りながら妖精を取ろう。

### 妖精のたくさんいるエリアはスーパーボム

上下スクロールを抜け、お菓子を壊しながら進むエリアには、妖精が5体隠れている。お菓子を壊しながらだと、すべての妖精を取るのはとても難しい。スーパーボムで一気にお菓子を壊しつつ、隠れている妖精を出現させよう。なお、このお菓子を壊すエリアでは、ビックパイパーのようなレーザーを持っている



キャラは、ボタンを押せばなしにしないで、連射しながら進む。その方が効率よく壊せる。

#### スーパーボムは引きつけて使用

スーパーボムを使う場合は、ある程度自力でお菓子を壊して進んでから使おう。その方が、1つのスーパーボムで多くの妖精を出現させることができるのだ。



▲このあたりにきてから使えば、たくさんの妖精を出現させることができる。



# STAGE 4

## BOSS 装備が充実していれば ラクに戦えるのだ

ボスの「ゴエモンコンパクト」は、装備が充実していれば簡単に倒せる。左上と右上が安全地帯なので、攻撃する場合は左上、自爆を待つなら右上の安全地帯を使おう。



▲攻撃する場合はこの位置。しかし、極端に前に来た場合は攻撃が届いてしまう。



▲しばらくするとエビス丸に変身する。変身後もここで攻撃を回避できる。

### 爆弾&フラフープ攻撃



◀ゴエモンの爆弾攻撃、エビス丸のフラフープ攻撃の動作中は、攻撃を受け付けてくれない。攻撃をしていないときに弾を撃ち込もう。

### 体当たり攻撃



◀自爆に向かって突進してくるので、敵が動いてから回避すればOK。なお、この攻撃も安全地帯で回避することが可能。

## サイコロの目をそろえて出現させろ！

ミスしてサイコロエリアから始まった場合は、迅速に行動して赤カプセルを集めよう。下のルートは危険ではあるが、赤カプセルをたくさん取れるので、必ず通りたい。

なお、3つ並んでいるサイコロは、それぞれを攻撃して目を揃えれば、3つとも壊せる。ただ攻撃するだけでも壊せるが、それだと1つしか壊せないのだ。



▲上の赤い敵からカプセルを取りスピードアップし、下のサイコロの目を揃える



▲赤い敵を倒しつつ、サイコロの目を揃える。揃えるまでカプセルは取らない。

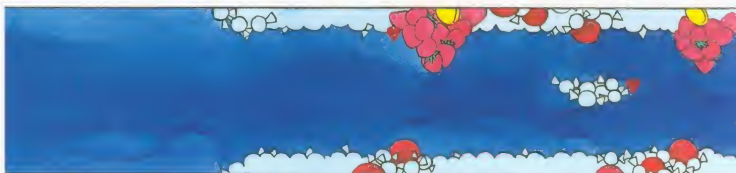


▲次の赤い敵を倒し、出現したベルの色を青に変えて、ベルを取ってすぐに使用。



▲あとは、出現したカプセルを回収して装備を整える。行動は迅速に行おう。





## S T A G E 5

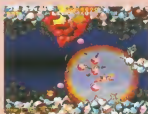
### 最初にスーパーボムか菊一文字を取ろう

このステージは画面のスクロールが遅いため、逃げ場がなくなってしまうことが多々ある。序盤のうちに、ピンチを回避できる青か赤のベルパワーを取っておこう。



◀スクロールが遅いため、狭い通路でいつもより長い時間、敵と戦わないといけないのだ。

#### スーパーボム



◀スーパーボムは、ベル1個につき1度しか使えないが、危機に陥ったときに使えば、画面内の敵を一掃できるので状況が良くなる。

#### 菊一文字



◀1個のベルで3回使えるのが利点。スーパーボムのように瞬時に緊急回避はできないが、前もって出しておけば効果は十分得られる。

### 固い敵はムリに倒さず避けて通過!

イチゴに囲まれた敵は、攻撃できる状況が限られているうえに、何度も攻撃しないと倒せない。このステージは通路が狭いため、相手にしていると逃げられない状況になることがあるので、イチゴに囲まれた敵は無理に倒さず、避けて通過した方がいいのだ。



▲弱点の中心部が囲まれているため攻撃しづらい。



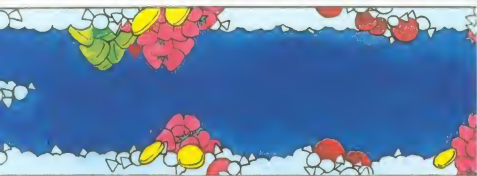
▲倒すとイチゴが多方向に飛び散るので注意しよう。

#### 避けて通過する場合

避けて通過する場合は、周りのイチゴが傾いているとき（中心部に攻撃できない状態）に通過しよう。比較的、安全に抜けることができるのだ。



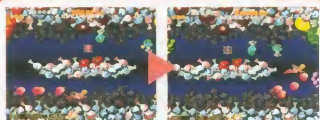
◀ある程度画面がスクロールするのを待って、周りのイチゴがこの状態になったら一気に抜けよう。



## STAGE 5

### 狭い通路はとにかく前に出よう

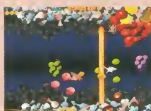
通路の狭いところでは、できるだけ前に出て、できるだけ早く広い通路に出ることを心がけよう。狭いところにずっといると、後ろから敵が来たときに、移動範囲が限られてしまうため、対処しづらくなってしまうのだ。



▲基本は画面の中央で様子を見て、広い通路が見えたらすかさず前に移動する。

#### 菊一文字を使う

菊一文字を取っていれば、狭い通路に限らず、後ろからの攻撃は防ぎやすい。攻撃が激しくなってきたら、画面中央に菊一文字を設置して、前に出てしまおう。



▲後ろから敵が来るようなら、菊一文字を設置する。



▲設置したら菊一文字よりも前方に移動すること。

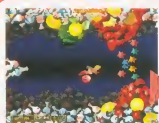
### 通路を阻むコンベイトウは早めに破壊しよう

通路を阻むように出現するコンベイトウは、出現したらすぐに攻撃しよう。このコンベイトウは、耐久力が高いうえに、常に2つ一緒に出現するため、壊すのにとても時間がかかってしまうのだ。装備が充実しているときは、

比較的楽に壊すことができるのだが、装備がとぼしいとき(ショットがノーマルショット)は、早めに壊すことを心がけよう。特に一度ミスした状態のときなどは、画面がある程度スクロールしてしまうと、壊すのに間に合わないで、出現したらすぐに攻撃しよう。



▲装備が充実していれば簡単に壊せるが、やはり、他の敵と比べると壊すまで時間がかかってしまう。



▲装備がとぼしいときにコンベイトウが出現したら。



▼早めに壊して、通路を確保しておこう。



## STAGE 5

### 黄色の敵は出現したらすぐに倒そう

このステージに出てくる黄色い敵は、緑色の敵を生み出すので、早めに倒しておこう。装備が弱いと何度も弾を撃ち込まないといけないが、放っておくと大変なことになるのだ。



▲黄色い敵はゆつくりと自機をめぐって移動してくる。ときどき弾を撃ってくるので気をつけよう。

#### 倒さないでいると…

黄色の敵を放っておくと、緑色の敵をどんどん生み出していく。画面内が敵だらけになって、移動場所がなくなってしまうように必ず倒しておこう。



▲増えすぎると、このようになってしまいます。こうなったら、ハッキリ言ってあきらめるしかないだろう。

### 敵はすべて円を描くようによける

このステージで登場する敵は、基本的に自機を追いかけるように移動してくる。後から出現した敵は、円を描くように移動して避けて、回り込んでから攻撃しよう。そして、前からきた敵は必ず倒しておくこと。



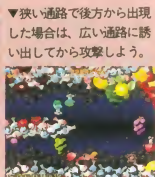
▲回り込むときは、できるだけ前に出てから回り込む。前に出るためにも、前方にいる敵は必ず倒しておこう。

#### ブドウ型の敵に注意

頻繁に登場するブドウ型の敵は、壊すと3方向に飛び散る。狭いところだと飛び散ったときの攻撃が避けにくいので、できるだけ広いところで壊そう。



▲飛び散った弾も壊すことができるので、正面から壊した方が危険は少ないのだ。



▼狭い通路で後方から出現した場合は、広い通路に誘い出してから攻撃しよう。

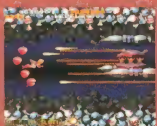




## STAGE 5

### 攻撃よりも弾よけに専念しよう

ボスの「デコレーションコアMKII改」の弱点は口の中。口を空けているときに攻撃しよう。しかし、攻撃が意外と激しいので、ショットを連射しながら回避に専念しよう。



▲ショットを連射しながら弾よけに専念。ムリは禁物。



▲最後の口ではさむ攻撃は、口が動いてから避けよう。



▲この位置にいれば安全に回避できるのだ。



▲この攻撃が終わった後は、再び攻撃に行こう。

#### 安全地帯を利用する

弾の乱れ撃ちの後には、突進攻撃がくる。突進攻撃に対しては画面左上が安全地帯になっているので、そこに逃げよう。

### 前に出て敵を一まとめにしよう

ボス前から始まった場合、後方から来るブドウ型の敵は無視して前に出よう。そして、前方に敵がいなくなったら、大きく回り込んで一気に倒すのだ。



▲赤カプセルを回収しつつ前に出て、前方の敵がいなくなったら一まとめにして一気に倒そう。

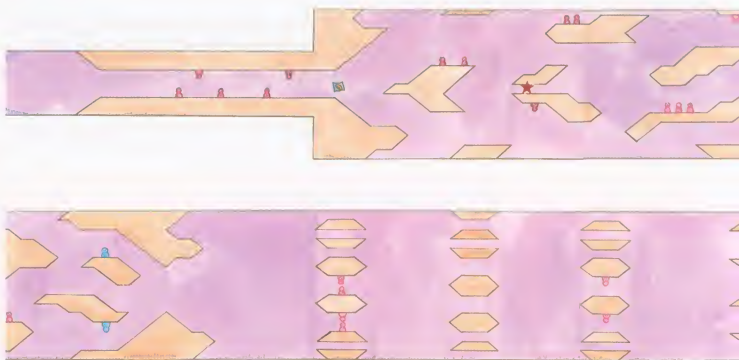
#### 菊一文字を取っておく

ここでベルを取るときは、必ず菊一文字を取ろう。菊一文字は、ボスの弱点を攻撃するのに最適なのだ。



▲ちやうど口に設置されるように菊一文字を放つこと。これを3回繰り返せば、ボスに大きなダメージを与えることができる。





## S T A G E 6

### 敵の出現する順番を覚えよう

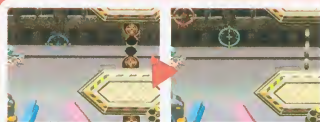
このステージは、他のステージと違い最初に編隊は出てこない。代わりに出てくるのは、注射器型の敵。不規則な動きをしているので、出現する位置を把握しておかないと、ステージの最初でミスしてしまうことになるのだ。順番は、前→上→下→後とそれぞれ3体ずつ出現する。後方は倒しづらいが、他から出たときは、すぐに倒すようにしよう。



◀出現する位置と順番は決まっているので、出てきたらすくに倒せるよう自機を移動させておこう。

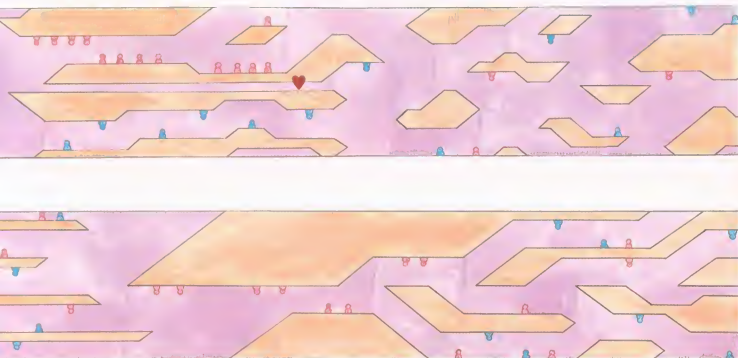
### 赤いマットは正面を向いてから壊せる

このステージは序盤を越えると、高速スクロールになる。その高速スクロール中、所々に設置されている赤いマットは、正面を向いていないと壊すことができない。一定距離スクロールすると正面を向くので、赤いマットは、避けずに倒して進もう。



▲反対側を向いているが、一定距離スクロールすると正面を向く。ショットを連射して振り向いた瞬間に壊そう。

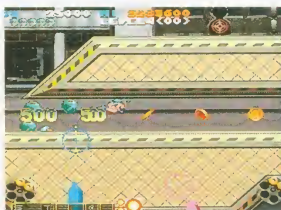
◀所々に設置された赤いマットは、壊すと赤カプセルを出す。



## STAGE 6

### 高速スクロールでは照準に気をつけろ

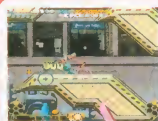
高速スクロール中には、銃と銃の照準が出現している。銃は別に気にすることはないが、照準は光ったときに触れるとミスになってしまう。しかし、光っていない状態なら、触れてもミスにはならないので、あわてる必要はない。光る前は必ず一度止まるのでよく見ておこう。なお、銃の弾数には制限があるので、一度弾切れすると照準は画面から消えるのだ。



◀下の隅に表示されているのが、それぞれの銃の残りの弾数。これが切れると、照準は一度画面から消える

### 照準はランダムで動いている

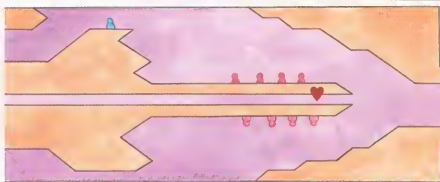
高速スクロール中に、画面上を移動している照準は自機を狙っているわけではない。常にランダムで動いているので、自機の上をそのまま通過することもある。移動中、特に狭い通路では、照準が来たからといって、無理に避けようとして壁などに当たらないようにしましょう。何度も言うように、照準が光るときは一度止まるので、止まってから避けても十分に間に合うのだ。



▲照準が自機に重なって止まった場合は、小さく避けるだけでOK。



▲狭い通路などで照準が重なってきた場合は、前後に移動して回避しよう。



## S T A G E 6

## スクロールスピードはランクによって変わる

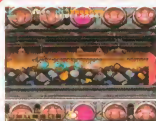
スクロールスピードは、ランク（難易度）によって変化する。例えば、ステージ1からここまでミスしなかった場合、ランクがかなり上がっているの、スクロールスピードはかなり速い。逆に、このステージでミスした場合、ランクが一度下がるので、かなり遅いのだ。



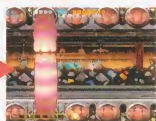
◀ 装備を立て直しやすい序盤で一度ミスすれば、かなりクリアしやすくなる

## 常に前へ出ることを心がけよう

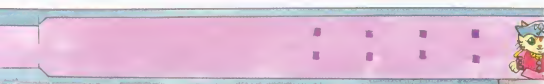
猫の手が天井と地面から出てくるエリアは、できるだけ画面の中央にしよう。そして、猫の手が光ったら、その光った手よりもできるだけ前に出るようにする。後方に下がると、次にくる手が避けてくくなる場合があるので、猫の手は、必ず前に出て避けよう。



▲ 光った部分の猫の手が上から伸びてくるので、すかさず前の方に出る。



▲ 後からくる猫の手が、避けやすくなる。次を避けるときは後方に下がろう。



## STAGE 6

### 砲台は必ず最初に壊しておこう

猫の手のエリアを抜けたら、画面上部に移動しよう。前からボスの「猫戦闘列車」がくる。下にいると押しつぶされてしまう



▲広いエリアに出たら、上部に移動しよう。



▲ここでは、砲台と上下のハッチを壊せばOK。

のだ。出てきたら、弾を撃ってくる砲台をすかさず壊そう。停車したときも、砲台を壊して弱点の顔を攻撃しよう。



◀停車したら首の下にある砲台を壊し、弱点の顔を攻撃。なお、この赤い敵を倒せば、カプセルが出る。

### ルーレットゾーンで敵を倒して楽そう

ボス戦でミスすると、ルーレットゾーンのある場所から始まる。始まったら前に出て、できるだけパワーアップしておこう。



ここでは、ベルを取るよりもパワーアップに専念した方が、ボス戦がかなり楽になるのだ。



◀ルーレットゾーンである程度装備を固める。足りない分はボス戦に出てくる赤い敵を倒して、カプセルを集めよう



# STAGE 7

## カプセルはある程度引きつけて取ろう

このステージはボスが3体いる。始めは、赤いバズル玉ザブが襲ってくるので、倒して赤カプセルを取り、装備を整えよう。そのうち青カプセルが出るが、すぐに取りえず、ぎりぎりまで画面がスクロールしてから取ろう。たくさんのザブを倒せるのだ。なお、このス



テージはどこでミスしても、ここから始まるが、倒したボスともう一度戦う必要はない。

### パワーアップを優先する

ベルが出て、ここは攻撃が激しいのでベルの色を調節する余裕がない。ベルは無視して、パワーアップを優先しよう。



▲ここまで攻撃が激しいと、ベルの色を調節する暇がない。ここはパワーアップを優先しよう。

## ベルパワーはボス戦の直前に取る

ザブの攻撃がおさまると、倒すとベルをばらまく敵が出現。欲しいベルパワーは、ここで取っておこう。なお、このステージは、ボス戦が終わると必ずベルを持つ敵が登場するので、次のボスに有効なベルパワーを取ろう。



この敵は、ボス戦の直前に出現する。この敵は、ベルをばらまく敵で、ベルパワーを取ることができる。

### 青か赤のベルを取ろう

このステージのボスは、ベルパワーをうまく使えば、楽に戦える。防御を確実にしたいならスーパーボム。攻撃を強化したい場合は菊一文字を取ろう。どちらを取るかは、自分の腕と相談しよう。



▲スーパーボムは、敵の攻撃が激しくなったときに使えば、緊急回避ができるのだ。

# STAGE 7

後ろからの攻撃は回避に専念……  
前に来たら一気に攻撃しよう!!

ボスの「ジョン・ワン次郎」は、上下に動きながら骨を投げてくる。一定時間たつと後ろの方に移動するので、後ろに移動したら「回避」に専念しよう。



◀投げ方は2パターン。なお、前にいるときに第一文字を端点、本体の中心に当たるように設置すれば、前にいる間は端点を攻撃し続けることが可能。



## 攻撃パターン●その1

◀4本の骨を投げながら上下に移動するパターン。4本の骨の中心でショットを連射して攻撃すると楽だ。



## 攻撃パターン●その2

◀骨を一定間隔で投げながら上下に移動するパターン。注意して避けながらショットを連射しよう。

## 使用キャラによっては楽に勝てる

しばらく攻撃すると犬小屋から出てくる。攻撃パターンに変化はないので、小屋と同じように避けながら攻撃しよう。なお、小屋から出た後は、画面右端にいと本体に当たらなくて済む。



◀小屋から出た後でも、攻撃パターンは変化しないのだ。

## 後方に攻撃できる場合

小屋から出たあと、後方に攻撃できるキャラは画面右端に行こう。ジョン・ワン次郎が右側に来たときは、一方的に攻撃できる。左側に来たときだけ攻撃を避ければいいので、通常よりも楽に戦えるのだ。



▲右端に行けば、攻撃を避ける手間が省けるのだ。



▲後方からの攻撃は、通常どおりに避けよう。

# STAGE 7

# BOSS

## 画面上部で回避に専念しながら攻撃!

2 番目のボス、「ペンクロー」は、大きく移動しないので弱点を攻撃しやすい。

画面上部で攻撃を避けながらショットを連射しよう。



▲あせらず、時間をかけて攻撃しよう。



### 攻撃パターン●その2

◀イエローアイス攻撃。次々とアイスを色々な方向に投げる。投げたアイスは、天井か地面に当たると跳ね返る。いちばん厄介な攻撃。



### 攻撃パターン●その1

◀ブルーアイス攻撃。自機に向けてアイスを直線的に投げてくる。アイスが飛んできてから、即座に避けて、弱点の頭を攻撃しに行こう。



### 攻撃パターン●その3

◀レッドアイス攻撃。誘導弾のように自機を追いかけってくる。大きく円を描くように移動すれば、問題なく避けることができる。

## ベルパワーを使って安全に戦う

ペンクロー戦は、このステージのボスの中で最もベルパワーが活躍する。フォースフィールド系のバリアを持ってないキャラは、スーパーボムか、菊一文字を用意しよう。「回避」に自信がない場合はスーパーボム。自信がある場合は菊一文字を使おう。



◀フォースフィールド以外のバリアは、アイスが貫通してくるので、全くと言っていいほど役に立たないのだ。

### スーパーボムを使う場合

イエローアイス攻撃に対して有効。避けきれそうもないときには、すかさず使おう。



### 菊一文字を使う場合

弱点に当たるように設置すれば、アイス攻撃を避けるのに専念することができるのだ。



## S T A G E 7

安全地帯は左上……  
小玉攻撃はここで回避!!

最後のボス「殿様」は、城の状態が登場する。このときは、パズル玉の小玉攻撃と体当たり、そして扇子攻撃をしかけてくる。安全地帯を使い、弱点を攻撃しよう。



◀左上にいれば、扇子以外の攻撃は完全に回避することができる。この位置から、弱点(城の3階あたり)を攻撃しよう。

## 扇子だけ避ければOK

扇子攻撃だけは、画面左上では回避できないので、扇子を避けながら攻撃しよう。扇子は誘導弾になっているので、大きく円を描くように移動して避けよう。



▲左側のスペースの中心を1周する感じで移動すれば、扇子攻撃は簡単に回避できるのだ。

## 殿様形態のときは後ろにまわろう

城形態の次は、殿様形態になる。殿様になったときの攻撃パターンは、パズル玉の

大玉攻撃と扇子攻撃のみ。殿様は画面の中央で跳ねているだけなのだ。

## 後ろに攻撃できるキャラ

殿様の後方から、殿様の位置に攻撃できる場合は、後ろに回ろう。後ろに回れば、扇子攻撃だけを避ければいいのだ。



◀後ろから殿様にダメージを与えられるキャラは、後ろから攻撃しよう。なお、殿様の扇子の数は、1つだけ。

## 後ろに攻撃できないキャラ

大玉攻撃のときは、画面の左上で待機。扇子攻撃のときに攻撃しよう。時間はかかるが、いちばん安全な戦法なのだ。



◀大玉を攻撃すると、分裂して小玉に変身する。分裂すると、左上に小玉が溜ってしまうので、ジッとしよう。



# STAGE 8

## 地形の変化に気をつけよう

ステージ8は、地形が変化するエリアが存在する。大きく地形が変化するので、そのエリアに入ったら、地形が変化するまで画面後方で敵を攻撃しよう。前に出すぎると、地形が変化したときに直撃してしまうのだ。



▲このあたりまできたら、画面後方に下がろう。

▲すぐに地形が変化するエリアになるのだ。

### 赤い敵は地形変化後に倒す

装備がとぼしいときは、パワーアップカプセルが欲しいところ。地形が変化するエリアでカプセルを取る場合は、地形が変化してから赤い敵を倒そう。



▲地形が変化する前に赤い敵を倒すと、変化後にカプセルが地形の中に埋まってしまうのだ。

## 太鼓型のハッチは早めに壊そう

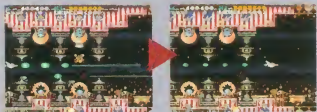
このステージは、敵の攻撃が全体的に激しいので、太鼓型のハッチが現れたら、必ず早めに倒すこと。ただでさえ攻撃が激しいところに、太鼓型のハッチの中から敵が出現すると、画面内に敵だらけになり、どうにもならない状況に陥ってしまう。装備が充実しているときでも、ベルパワーを使わない限り、その状況を脱出するのはかなり難しい。



◀太鼓型のハッチは、早めに壊さないと、取り返しのつかないことになってしまうのだ。

### 壊しづらい所にある場所

太鼓型のハッチが、地形のくぼみなどにある場合は、ハッチから出る敵をある程度倒して、そのまま突き進んでしまおう。ただし、進むのが早すぎると、後方から攻撃を受けることになるので注意。



▲ある程度スクロールするまで敵を倒して……。

▲一気に突き抜けよう。比較的安全に進めるのだ。



## STAGE 8

## 中ボス戦は最初に砲台を壊そう

「要塞きんぎょやさん」は、砲台以外に攻撃手段がないので、各砲台を壊してから、各弱点を攻撃しよう。なお、画面中央の左端が安全地帯になっている。



◀ 装備がほしいときや、倒す自信がないときは、この位置で自爆するまで待つのも一つの手だ

## スーパーボム

もし、スーパーボムを持っているのなら、ここで使うことを勧める。使えば、砲台を完全に壊すことができるのだ。



◀ スーパーボムを使えば、砲台や弱点を守る壁を、簡単に取り除くことができる。

## 上下からくる扇子は少しずつ相手にする

上下に張りついているたくさんの扇子は、自機がある程度近づくと突進してくる。この扇子は、一度にたくさんを相手にせず、少しずつ壊していこう。近づいて少し扇子を突進させて、下がってから一気に攻撃。これを何回か繰り返せば、安全に進むことができる。



◀ 一度に全部を相手にしようとする、失敗したときに逃げ場がなくなってしまうので、少しずつ相手にしよう。



◀ 扇子が見えたら、この辺まで前進する。



◀ 扇子が突進してきたら、後方に下がって……。



◀ 一気に撃破！ このパターンを繰り返そう。



## S T A G E 8

### 通路の狭いエリアではスーパーボムを使う

狭い通路には、「かとりブタ砲台」がいる。砲台は、耐久力が高いので、ショットで壊しながら進むのは難しい。さらに、通路が狭い

ため、砲台の放つレーザーに当たってしまう恐れがあるので、スーパーボムで壊して進むか、かとりブタ砲台を避けながら抜けよう。

#### スーパーボムを使う場合

スーパーボムを使うときは、通路の中にできるだけ入ってから使おう。なるべく多くの砲台を壊すのだ!



▲最低でも、このくらいの位置まで入ってから使いたい。

#### スーパーボムがない場合

通路が見えたら一番前に出て、各通路を一番上→下から2番目→一番下と通過しよう。



▲難しいように見えるが、簡単に抜けることができるのだ。

### 巨大な女性 came たら足の下をくぐろう

かとりブタのエリアを抜けると、画面後方から巨大な女性がやって来る。この女性は、倒すことができないので、足をあげたときに下をくぐってやり過ごそう。一応、画面上の方の手の部分を抜けることもできる。



▲足をあげている間に下をくぐろう。抜けるときに、足をあげるタイミングをしっかりと計っておこう。

#### 遅くなってからくぐろう

足の下を抜けるときは、移動速度が遅いときに抜けよう。速いときは、画面端直前まで進むと折り返していくのだ。再び折り返して、ゆっくりと寄ってきたときに抜けよう。



▲速いときは、この辺で折り返していくのだ。



▲下に敵がいけないのを確認してから抜けよう。

## S T A G E 8

BOSS

安全地帯を使えば  
楽に倒せる

ラストのボスはなんとタコ！ 攻撃方法は、3方向の誘導弾を撃ってくるだけ。誘導弾といっても、弾の軌道がちょっとずれるだけだ。普通に戦っても負けることはな

いだろう。入り込むのは難しいが、弱点の目の前が安全地帯になっているので、その位置でショットを連射していれば動かずに勝つことができる。



▲3方向の誘導弾を撃ってきたら、ある程度引きつけて弾と弾の間を抜けよう。



▲この位置が安全地帯になっている。目の前の足が下がったときに入り込もう。

## スーパーボムを一つ確保しておこう

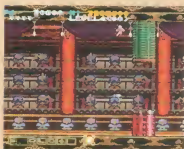
シャッターのエリアからスタートしたら、スーパーボムを1つ確保しておこう。ボス戦で使えば、安全地帯に入り込むのがすごく楽になるのだ。



▲スーパーボムの無敵を利用すれば、簡単に安全地帯に入り込める。あとはショット連射でOK。

## シャッターの前に妖精が

シャッターの手前の一番上には、妖精が隠れている。シャッターが見えたらすぐに取りに行こう。



▲シャッターの手前に妖精が隠れている。妖精の出現地点でショットを連射して、取ったらずくにシャッターを抜けるのだ。



## プレイステーション版オリジナル

# ACCIDENT STAGE

## アクシデントステージとは？

アクシデントステージとは、プレイステーション版だけに加えられたオリジナルステージのこと。このアクシデントステージは、おふしょん1で、「ACCIDENT」の項目を「ON」に設定すれば、遊ぶことができる。「ON」に設定すると、各ステージをクリアしたあとに、この「アクシデントステージ」がランダムで登場するのだ。(ランダムなので登場しないときもある) ただし、ラストステージをクリアしたあとは、登場しないでエンディングとなるのだ。



▲ステージクリア後に突然登場する まさにアクシデント！

## 通常ステージとの違い

- ステージがランダム
- オリジナルの敵が出現
- ミスした時点で終了

- ボスがいらない
- 敵が一種類
- 無事クリアするとボーナスが入る

上を見るとわかると思うが、アクシデントステージは、通常ステージと比べるとかなり違うのだ。主な特徴として、ステージ全体が短いという点があげられる。しかし、ステージが短い代わりに、難易度はかなり高いのだ。

また、「ミスした時点でステージが強制的に終了される」と載せてあるが、おふしょん1の「REVIVAL」を「ON」に設定した場合は、強制的に終了されず、アクシデントステージは続行されるのだ。



▲アクシデントステージでは、赤カプセルを出す敵が登場しない。装備がとぼしいと、クリアするのは難しい。



▲おふしょん1のリバイバルを「ON」に設定したときは、通常ステージと同じように、その場からスタートする。

▼アクシデントステージを無事クリアすると、10000点のクリアボーナスがスコアに加算されるのだ。



## アクシデントステージ攻略

攻略と言うほど大げさなものではないが、ここでは、各アクシデントステージの紹介と、覚えておくと役に立つ、ちょっとしたコツを載せよう。なお、アクシデントステージでは、パワーアップカプセルが出ないので、前のステージである程度装備を固めておく必要がある。ショットが弱くても、簡単にクリアすることができるステージもあるのだ。



▲アクシデントステージに備えるという意味でも、各ステージをクリアする前に、ある程度の装備は固めておこう。

### 状況によって難易度が変化

アクシデントステージも、ほかの通常ステージと同じように、ミスしないで進んでいくと難易度が上がっていく。さらに、アクシデントステージに到達した時点で、装備も影響するのだ。しかし、難易度は上がっても、装備はある程度固めておいた方が、クリアはしやすいのだ。



▲装備がとばしとランクは低くなるが……。



▲装備が整っていた方がクリアはしやすい。

### 隕石をひたすら壊して突き進め!!

隕石をひたすら壊しながら進む、アクシデントステージ。始まったとたん巨大な隕石が押し寄せてくるので、ショットを連射してひたすら壊そう。しかし、隕石は壊すと分裂する。巨大な隕石を壊すと、中くらいの隕石が3つになる。さらに中くらいの隕石を壊すと、今度は小さい隕石が3つになる。小さい隕石を壊せば、完全に消去することができるので、ひたすらショットを連打しよう。撃ち逃した隕石は無理せず避けよう。



### 赤い隕石は必ず避けよう

緑色の隕石をしばしば壊している、赤い隕石が出現する。この赤い隕石は、壊すことができないので、広い場所に移動して回避しよう。



▲赤い隕石は壊せないで、出現したら上か下に大きく移動して避けよう。

### ■接近して隕石を壊すと……

実は、緑色の隕石は、接近して壊せば分裂しないのだ。巨大隕石が数多く出た場合は、一つ一つを近距離から攻撃。安全に進めるのだ。



▲ランクが上がると隕石の数が増えるので、このテクニックを利用しよう。

## ■ウナギは弱点の頭を攻撃しよう

超巨大なウナギが登場するアクシデントステージ。ここで登場する敵は、ウナギだけ。周りに障害物の七輪があるが、この七輪はショットはおろか、スーパーボムでも破壊することはできない。この数多い障害物が置かれた状況で、巨大ウナギと戦うことになる。巨大ウナギの弱点は頭なので、攻撃できるときにできるだけ攻撃をしておこう。なお、ランクが上がっているときは、ウナギの移動スピードが速くなる。



## ■常に画面の中央で待機しよう

巨大ウナギは、ときどき画面外に消えることがある。画面外に消えたときは、画面の中央で待機して、再び出てきたときに備えよう。



▲巨大ウナギが画面内にいるときでも、画面の中央を拠点にして戦おう

## ■ウナギが出現するときに注意！

巨大ウナギを倒したら、次に出現するウナギに備えておこう。新たに出現する巨大ウナギは、画面外のどこからくるのかわからないのだ。



▲巨大ウナギを倒したあとは、新たに出てくる巨大ウナギに備えよう

## ■富士山の攻撃には十分気をつけよう

無数の富士山が設置されているアクシデントステージ。設置されている富士山は、火口からナスを一定間隔で噴火(?)させ、自機をめがけて攻撃してくる。この噴火したナスは、ショットを2発当てれば壊すことができる。しかし、富士山は、いくら攻撃しても壊すことができないのだ。そのかわり、富士山から噴火したナスが、富士山の火口に当たれば、富士山は死火山(ナスが噴火しなくなる)になるのだ。



## ■富士山の攻撃を誘導しよう

富士山同士が向き合えば、お互いをナスで攻撃する形になる。2つの富士山の間に移動して、お互いを攻撃するようにしむけよう。



▲このように間に入って、富士山同士を向き合わせれば、両方の富士山を倒せるのだ

## ■ランクが上がると……

ランクが上がっている状態だと、富士山の噴火する間隔が速くなり、ナスのスピードが大幅に上がる。相撃ちにしむけるときは注意しよう。



▲富士山同士を向き合わせたら、即座にナスの飛んでくるラインから逃げよう

## ■ミサイルの隙間をかいぐれ!

所々から巨大なミサイルが飛んでくるアクシデントステージ。飛んでくるミサイルは、スーパーボムを使っても壊すことはできない。ミサイルは、ひたすら避け続けるしかないのだ。しかし、四方からミサイルが飛んでくるので、どうしても移動範囲が限られてしまう。避けるコツは、最初は画面中央で待機して、飛んできたミサイルにあわせてとりあえず避ける。そのあとは、広い場所へと移動するようにミサイルをかわそう。



## ■ミサイルとともに移動しよう

ミサイルに囲まれた場合は、少しずつ移動して、隙間ができるまでねばろう。ステージクリアのコツは、あきらめない気持ちを持つこと。



▲追い詰められても、あきらめない気持ちを持つことが大切なのだ。

## ■クリアボーナスが高いぞ!

このステージのみ、無事にクリアすると30000点のボーナスがもらえるのだ。他のステージより、クリアボーナスが20000点も高いのだ。



▲ステージ中に点数が入らないためか、通常よりもたくさんの点数が入る。

## ■出てきた「タコ触手」は、早めに倒しておこう

エイリアンのような敵、「タコ触手」がひたすら出現するアクシデントステージ。タコ触手は、出現するとゆっくりと、上下にフラフラしながら寄ってきて、口からハート型の弾を出して攻撃してくる。口から出てくるハート型の弾は、ショットで簡単に壊すことができるので、そんなに怖くはない。怖いのは触手部分。触手は紫の部分攻撃すれば簡単に倒すことができるが、いくら倒してもすぐに復活してしまうのだ。



## ■攻撃するときは顔をねえ!

触手はいくら攻撃しても、すぐに復活する。しかし、顔を攻撃すれば、触手も同時に倒すことができるので、攻撃するときは顔をねえおう。



▲顔が紫色になるまで攻撃しよう。紫色になれば、触手でも大丈夫なのだ。

## ■ランクが高いときは……

ランクが高いときは、タコ触手が多く出現する。さらに、タコ触手本体の移動スピードが上がり、弾のスピードが早くなるのだ。



▲ランクが上がっても、顔をねえで攻撃していれば、問題なくクリアできる。

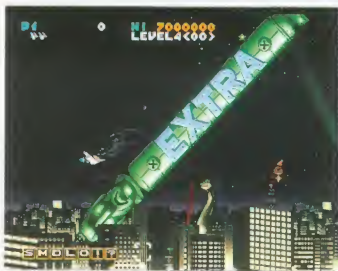


## セガサターン版オリジナル

# EXTRA MODE

## ノーマルモードよりも難易度が高いモード

「エキストラモード」は、サターン版だけに加えられているオリジナルモード。おぶしょん1の「EXTRA」の項目を「ON」に設定すると、プレイすることができる。このエキストラモードは、マップ自体はノーマルモードと全く同じなのだ。しかし、ゲームの難易度が大幅に高くなっている。なお、「エキストラモード」でプレイを始めると、スタート直後の背景に、ノーマルモードにはなかった演出用の巨大な落下モアイの「えきすとらヨシオ君」がいるのだ。



▲「えきすとらヨシオ君」がエキストラモードの証なのだ

## ■ルーレットカプセルがたくさん出るぞ!

エキストラモードでは、ルーレットカプセルがたくさん出るのだ。ただし、「赤カプセルの数が減って、ルーレットカプセルが増えていく」というわけではない。赤カプセルは、ノーマルモードと同じように登場する。ルーレットカプセルは、ノーマルモードでカプセルを出さなかった敵が出したりする。ルーレットカプセルをうまく使えば、簡単に最強装備になることができるのだ。

## ルーレットの設定を変えると楽

「ルーレットは失敗すると、装備したくないものを装備してしまうから嫌だ!」という人は、おぶしょん1で「ROULETTE」の設定を「OFF」にしよう。そうすれば、ルーレットをしないですむ。さらに、本来ルーレットカプセルを出す敵を倒しても、普通のパワーアップカプセルを出す。ルーレットカプセルがあるときほど装備が整うのは早くないが、それでも十分過ぎるほどカプセルが出るのだ。



▲ルーレットで威力を引くのが怖い場合は、おぶしょん1で「スロット」の項目を「ON」にしよう

▼ルーレットカプセルがたくさん出るので、ミスしてもすぐに装備を立て直すことができるのだ



▲おぶしょん1で設定すれば、ルーレットカプセルは出てこない。かなりプレイしやすくなるのだ。

## ■敵の配置が大幅に変わっている

エキストラモードでは、敵の配置が大幅に変更されているのだ。初めてプレイした人は、「なぜこんなところにこの敵が？」と思うだろう。例えば、ステージ1の最初。ノーマルモードだと、上→下→上と出現するが、エキストラモードは別のパターンで出現するのだ。



▲上→下と編隊が出現するが、いっきに20体の敵が出現する。下の方も同じように出現するのだ。

## 攻撃パターンも変わっている

敵の配置だけでなく、攻撃パターンが変わっている敵もある。主にボスがその部類に入る。ノーマルモードと全く違う順番で攻撃をしたり、一つの攻撃をしつこく繰り返したりするのだ。



▲ステージ2のボス、ひかるちゃんは、最後の方でミサイル攻撃をするが……。

▼通常時も、かまわずミサイルで攻撃してくる。攻撃パターンが全然違うのだ。



## エキストラモードでの心得

### ●ノーマルモードの考えを捨てる

「ノーマルモードとちょっと違うだけ!」と甘く見ていると、思わぬ敵の攻撃をくらうことに。新たな気持ちでプレイしよう。

### ●欲張らないこと

カプセルやベルがたくさん出るので、思わず取りにいってしまうが、敵の攻撃が厳しいときはムリに取らないようにしよう。



▲敵の攻撃を避けたからといって、安心してはいけません。攻撃パターンが変わっていることを忘れずに。

### ●ルーレットの目押しを完璧に

少ないカプセルで装備を充実させることができるので、ルーレットの目押しは完璧にしたい。思ったより簡単に止められる。

### ●ベルパワーを有効に使う

ベルがたくさん出るので、ベルパワーには困らない。ベルパワーを遠慮なく使ったプレイを心がけよう。



▲ノーマルモードよりもベルがたくさん出現するので、ベルパワーは惜しまずに使おう。

エキストラモードは敵の数が多くなっている。ベルがたくさん出るので、スーパーボムや菊一文字は惜しまずに使おう。クリアへの

近道になるし、何よりも壮快感がある。特にスーパーボムは、気持ちいいくらいに、敵を倒しながら進めるぞ!

# COLUMN

## 2 実況がすべてではない 他の部分も注目しよう

このゲームでは、どうしても実況のほうに目がいきがちになってしまう。それはしかたのないことだが、もっとこのゲームを理解し、

### ■オープニングビジュアル

このオープニングビジュアル、何のパロディーだか気づいた人はなかなかのアニメ通。そう、これは某アニメのオープニングなのだ。



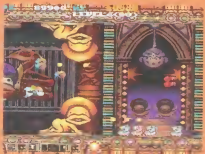
◀「宇宙船……と始まるのだが、すでにここから笑えてしまふ。ナレーションはもろん八奈見 亜児さんだ。かなりはまっている。

### ■キャラクター・背景

お次はキャラクター・背景編。キャラクターでは主に敵キャラクターになるのだが、敵のクセにかなりオイシイ。最初に出る「パンダのじゅでー&めろーら」から最後に出てくるボスまで、かなり笑わせてくれる。背景も、細かい部分でかなり遊んでいるので、一度チェックしてみてもいいかだろうか？ きっと意外な発見をするだろうから。

### ■その他

BGMでも意外と笑わせてくれる。ステージ1はアレだし、ステージ2はもうアレだし……。各自で想像してください。



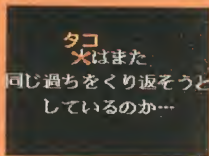
◀このステージで流れるBGMは'80年代のディスコで流行った曲に似ている。よく耳にした曲なのでは？

笑いたいのなら他の部分にも気を配ろう。メガホン攻撃など、意外なところにおもしろいものを発見できる。



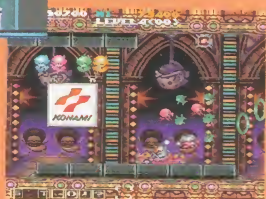
◀地球の総人口の半分以上を「死」ではなく「痔」に至らしめたい。これはこれで恐ろしいような気がする。

▶人はまた同じ過ちを……と出るのだが、いきなり「人」の部分にチェックが入り、「タコ」になる。

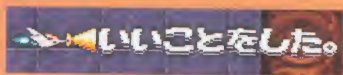


◀ステージ2でモアイを倒すと中から出現する。これってまさに某美少女アニメの主役なのでは？

▶ステージ1で登場する、コナミのトレードマーク入り看板。上の風船を壊すと看板が落ちる。うん。



### ■白ベル



▲起承転結がなされている。たまに矛盾していることも。



◀途中でミスすると、オチの部分でモーレツに気になる。同じ文章は二度と見れない？ 気になって夜も眠れない（←大げさ）。



おしゃべりパロディウス



# オマケステージ攻略

OSHABERI PARODIUS

オマケ1◆(スコアアタック) オマケ2◆(タイムアタック)





# オマケ1攻略

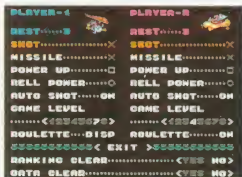
スコア  
アタック

ここからはオマケ1の攻略法を解説する。  
このゲームモードでの目的は、一に稼ぎ二に  
クリアと、通常のゲームモードとは少し考え

方が違う。まず攻略に入る前の心構えだが、  
とにかくミスしないこと。これが一番大事。  
安全かつ大胆なプレイがベストだ。

## ■プレイする前のセッティングについて

まずプレイする前にやらなくてはいけない  
こと。それはオプションでのセッティング。  
普通のステージならゲームレベルを下げてプ  
レイしてもいいのだが、このオマケ1では逆  
にゲームレベルを上げること。それがハイス  
コアへの一番の近道。ルーレットカプセルは  
「DISP」に設定し、一目でわかるようにする。



◀ノーマルゲームのオプションと違って選べる項目が少ない。ベストな状態のボタン設定にして、ゲームレベルは6以上に。

## ■「GAME LEVEL」は高いほど稼げる

ゲームレベルは、高いほどクリア時に入る  
ボーナスが高い。右の表を見てもらうとわか  
るが、レベル1とレベル8では290万点の差が  
あるのだ。この差はすごく大きい。



◀クリアボーナスだけでなく、敵が吐き出す弾の数も変わる。これは開始してすぐ出現する敵。ゲームレベルを高くした状態だとこんなに吐き出す。

### レベル別クリアボーナス

レベル1	100,000点
レベル2	250,000点
レベル3	500,000点
レベル4	1,000,000点
レベル5	1,500,000点
レベル6	2,000,000点
レベル7	2,500,000点
レベル8	3,000,000点

## ■使いやすいキャラクターは？

このゲームモードに適しているキャラクタ  
ーだが、いくつかの条件がある。まず攻撃の  
範囲。これは広いほど良い。次に使いやすい  
ミサイルであること。最後に全方向に対応し  
ているシールドを持っていること。

以上の条件を満たしているのが右の3つの  
機体。ルバは全方向対応のシールドではない  
が、攻撃が全方向に対応できるので必要ない。  
その代わりに敵を全滅できるのが魅力だ。

### ●スウ

早めに装備が撃うのが強み。基本装備はスピード×2にレーザー、ミサイル、オプション×4個。

### ●ミケ

あらゆるものを貫通するウェーブは、障害物を貫通する。基本装備はスピード×2にボム、ウェーブだ。

### ●ルバ

全方向に攻撃でき、敵を全滅させられるメガクラッシュがオイシイ。スピード×2にワイドとボムが基本。

## オマケステージのみ出現するアイテム

### 巨大ベル



入手時

20000点

破壊時

10000点×4



◀いろいろな所に隠されているアイテム。数回攻撃すると、4個のベルに変化する。そのままでも高得点なのがおいしい。

### オモチャ各種

#### 車



入手時

10000点

破壊時

100点

▲オマケ1にしか登場しないボーナスアイテム。ショットやルバのメガクラッシュを使うと壊れてしまう。

#### 汽車



入手時

20000点

破壊時

100点

▲破壊しても点になるが、かなり下がってしまう。敵と同時に出現することが多いので注意しながら取ろう。

#### 飛行機



入手時

50000点

破壊時

100点

▲これ1個取るだけで5万点も加算される。敵と同時に出現する所ではベルパワーを利用しよう。

#### 人形



入手時

100000点

破壊時

100点

▲4種類の中ではいちばん点が高い。これ1個取るだけで、残機数が1機増える。合計で20万点のボーナス。

### その他のボーナスアイテム

#### ベル

▲ノーマルゲームでも登場するボーナスアイテム。黄色で取ればスコアが入るが、色付きだと点は入らない。1個たりとも逃さないようにしよう。

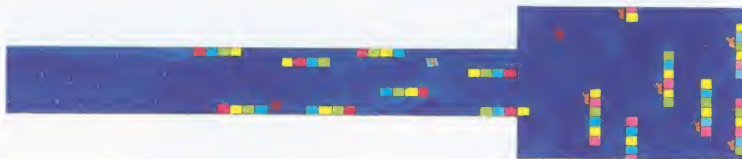


◀このように地形に挟まれて出現するところもある。このブロックだけで6万点も加算される。このような所では、ベルパワーを使う。

#### コイン

▲ノーマルゲームのステージ6（高速ステージ）で出現するボーナスアイテム。コインはベルのように取り逃したからといって、スコアが下がることはない。

500  
点1000  
点2500  
点5000  
点10000  
点20000  
点



## ■青ベルを1個だけ確保しておこう

このエリアで出現する編隊は、1体倒すごとに赤カプセルを出す。最初の編隊でスピード×2にミサイルを装備する。ここでベルが1個出現するので、このベルを青ベルにしてから取ろう。そして、ベルを持ったゾウの敵まではベルパワーを使わずに持っていく。



◀最初の編隊で青ベルを取れたら、他のベルはすべて黄色で取る。ゾウの敵が出現するまでに2500点までアップさせられるはず。

## ゾウの敵でパワーアップ



▲これが問題の敵。すぐに倒さないようにし、このような状態になってから倒す。

▼ピンチになるまで弾を破壊。ピンチになったら青ベルを使う。



ゾウの敵は、倒すとベルを6個出現させるが、すぐに倒すよりも、攻撃させてから倒すことをオススメする。この敵が吐き出す弾は、壊すと1000点に化ける。

## ■コアラの敵でスコアを稼ごう

ゾウの敵を倒し進んでいくと、ロボットの敵が出現。ここでもこの敵が吐き出す弾で稼ぎつつ通過。ロボットの敵のエリアを過ぎると、こんどは上下フリースクロール地帯に。ここで出現するコアラでさらに得点アップ。



▲ある程度撃ち込むと、コアラが泣きながら下に落下する。このとき撃ち込むと5000点ずつ加算される。



◀爆発するミサイルだと、効率良く点を稼げる。ルバの場合、スプレットガンを1発当てると、ちょっと落とす。

▶コアラだけでなく、コインやベルにも気を配ろう。次のエリアの手前の通路では、コインと大きいベルが出現する。





## ■砲台地帯では菊一文字を使う

この砲台地帯では、赤カプセルとベルを出す砲台、それにルーレットカプセルを出す砲台が控えている。高いレベルでプレイした場合、かなりの弾数を吐き出すので、菊一文字か青ベルをストックしておくこと。ちょうどこのエリアに突入する前にベルが出るので、そこで取っておこう。緑ベルは決して取るな。



◀前方シールドを持つキャラクターの場合は、バリアで敵を倒しながら進む、といった手も有効だ。紫カプセルは無視。



◀砲台の付いているブロックが見えたら、すかさず赤ベルを使おう。菊一文字に重なりつつ砲台を破壊し、ベルを回収する。

◀エリアの最後に出現するベルの砲台は、最後の1個を残し、すべてのベルを取る。最後の1個は青ベルにしてから取ること。

## ■コイン地帯では緑ベルのパワーを使おう

砲台地帯を抜けると、そこにはブロックに囲まれたコインが見える。これらは全方位バリアかメガクラッシュがないと取れない。仮にその方法で取ったとしてもミスする確率が高い。序盤は青ベルの効果を利用してコインやベルを回収。後半の大量にコインがあるところでは緑ベルの無敵を利用しよう。



◀引きつけてから緑のベルを取る。緑ベルを取ったらすかさずブロック地帯に侵入し、コインを残さず回収しよう。

### 前半は青ベルを使おう

青ベルを使うと、画面が爆発している間は完全に無敵となる。この効果を利用し、コインを回収する。

### 緑ベルでコインを取る



◀後半では、青ベルの効果ではすべて取ることはできないので、効果の長い緑ベルを利用する。アワに包まれたオモチヤも忘れずに。





## ■チョコの壁は緑ベルか青ベルで破壊しよう

コイン地帯を抜けると、目の前にはチョコレート  
の壁が見える。この壁はショットでも  
破壊できるが、ショットで進むと配置されて  
いるオモチャも壊しかねない。ここでは手前  
のコーヒーカップのエリアで、ベルを緑ベル  
に変え、引きつけてから取ろう。



◀ここで出現するベルを緑ベルに  
変えて、引きつけてから取ること  
すぐに取ってしまうと、途中で効  
果がなくなってしまうからだ。

### 青ベルの場合



◀青ベルを使って進む場  
合は、最低でも2つは必  
要。ギリギリまで壁を引  
きつけてすぐに使う。2回  
目は白い壁を過ぎた辺り  
で使用する。

### 緑ベルの場合



◀とにかく画面の上もし  
くは下に向かって移動し  
続けること。ここでは上  
下がグループになっている  
ので、壁を一気に破壊す  
ることができるのだ。

## ■狭い通路は慎重に進もう

チョコの壁を抜けると、今度は狭い通路が  
待っている。このエリアにはボーナスアイテ  
ムのコインとオモチャが配置されている。こ  
れだけならいいのだが、他にもカプセルを出  
す砲台と、ベルを出す砲台が配置されている  
のだ。オモチャはショットで攻撃すると100  
点しか入らないので、破壊しないこと。砲台  
の先に進む場合は、砲台と壁の間を通る。こ  
のエリアに来る前に青ベルを取っているなら、  
少し引きつけてから使おう。さらに注意して  
もらいたいのは、ルバとウパのどちらかを使  
っている場合。メガクラッシュを使うと、オ  
モチャまで破壊してしまうからだ。

### ショットは撃たないこと



◀それぞれの通路を行  
き来できるのを利用し、  
それぞれの通路のボー  
ナスアイテムを取って  
おくこと。くれぐれも  
壁に当たらないように。

▶砲台は、連射しない  
武器なら攻撃。連射し  
てしまう武器なら砲台  
と壁の間を通る。ベル  
の効果を使う場合は引  
きつけよう。



## ■緑ベルを使って人形を取ろう

コの字に囲われた空間。このエリアには、隠しボーナスがいくつかある。上段にはいくつかのオモチャが出現する。これを取るには全方位バリアか青ベル、または緑ベルか赤ベルが必要。同時に出現するゾウの敵は、すぐにも倒してしまおう。



◀ベルを取れなかった場合は、ワザとミスしてベルを出現させよう。この中には必ず青ベルか緑ベル、赤ベルが入っているはず。



### 上段

◀青ベルの場合には、ある程度オモチャが出現させてから使おう。緑ベルの場合には移動する。

### 下段

◀下段の大きいベルは、青ベルの場合にはある程度引きつけ、緑の緑台は壊さないように。

# BOSS

12回ダメージを与えたら自爆まで稼げるだけ稼ぐようにしたい

このステージの最後に出現するボスは、かなりスコアを稼げる。というも上下にあるハッチから弱い敵やボーナスのコインが多数出現するからだ。まず稼ぐ前の準備だが、直前のエリアで緑ベルを出現させておくこと。ギリギリまで引きつけてから取り、効果のある間に本体に体当たり。



おくこと。ギリギリまで引きつけてから取り、効果のある間に本体に体当たり。

### ボステータ



▲12回体当たりしたら、無敵時間を利用して上下から出現するコインを回収。効果が切れると同時に緑ベルを取る。

#### ●自爆タイム

約5分30秒

#### ●得点

50万点

#### ●砲台

×4門 各200点

#### ●ハッチ

×4つ 各0

▲本体を倒せば、5機増えるので、クリア後に+50万点入る。

# オマケ2攻略

タイム  
アタック

ここでは、最速を出せるようになるための攻略法を紹介。ステージの攻略に入る前に下準備となることをいくつか紹介する。

このステージも、オマケ1同様ノーマルステージでの考え方は通用しない。気持ちを入れ換えてプレイする必要があるのだ。

## ■プレイする前のセッティングについて

オマケ1同様、オマケ2でもプレイする前のセッティングが重要。ボタン配置は自分のプレイしやすいように配置すること。プレイヤーの残り機数についてだが、これは変更できないのでそのままにしておこう。ルーレットカプセルも出現しないので、とりわけ設定する必要はないだろう。



◀自分のやりやすいようにボタンを設定する。ルーレットカプセルは、ミスしたとき以外出現しないので変える必要はない。

## ■「GAME LEVEL」は低いほどタイムが速まる

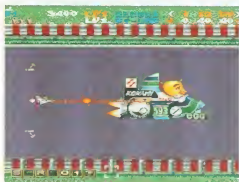
オプションで設定できるものの中に「ゲームレベル」がある。これは数が多くなるほど難しく、少ないほど簡単になる。オマケ1では高いほど高得点が出せるが、オマケ2はタイムアタックなので、スコアは関係ない。また、ゲームレベルを高くしたからといって、カプセルが余計に出る、なんてことはない。



◀ゲームのレベルは1でも8でも同じになっている。だからといってボスの耐久力が低くなることはない。

## ■使いやすいプレイヤー機は？

使いやすいキャラクターというよりは、最速タイムを出すためのキャラクターと考える。そのキャラクターは、妖精のスウ。このキャラクター以外では、まず最速タイムは出せないだろう。



◀他のキャラクターだと、序盤で装備が整わないのだ。どうしても、という場合は、レーザーの使えるキャラクターを選ぼう。

## スウ

◀少ないカプセルでレーザーとオプションが装備できる。必要最低限のカプセルでOK。

## 少ないカプセルで強くなる



▲スピードは5速以下は却下。最初から最後まで最高速でプレイするのだ。

赤カプセルを9個取るだけでスピード×5とオプション、レーザーが手に入る。これにオプションが1つ付けばOK。

カプセルは、一部の敵を倒すことで手に入る。ノーマルゲームと同じで、このステージでもベルや青カプセルが出現する。カプセルを出す敵もレースに参加しているだけあってそう簡単には取らせてくれない。まずはカプセルを回収できるように、ある程度練習する必要がある。



▲これがカプセルを出す敵。色違いの敵もいるがまったく同じ敵だ。体当たりに注意しよう

▼倒すとこのように赤カプセルを出す



## ■ミスするとカプセルを出す敵が出現

最速を目指すならまず関係のないことだが、レース中にミスした場合。このときに画面の後ろから敵が出現し、攻撃するとルーレットカプセルと赤カプセルを出現させる。このカプセルを使ってある程度装備を復活させられるが、大幅なタイムロスとなるため、大抵の場合はリセットしてしまうだろう。



▲上の車は赤カプセルを出現させる。ミスした直後の無敵を利用して重なる



▲下の車はルーレットカプセルを出現させる。こちらの方は無視してもいいだろう

## ■ストックが0になるとゲームオーバー

ストックがなくなるとゲームオーバーになる。最速を目指す場合、ミスなんてもってのほか。ゴールできるようになるまで練習するときは別だが、コースの感覚を掴むまでは何回か経験するだろう。



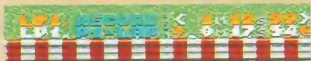
## ■ロケットスタートで一気に最高速へ

このモードでは、他のレースゲームにあるような、「ロケットスタート」といった要素がある。一定のタイミングでスタートすることにより、通常より加速した状態で進むことができる。早すぎると10秒のペナルティ。



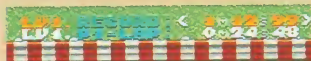
◀5個めのシグナルが点灯したら、1タイミングおいてからパワーアップボンを押す。練習してタイミングを覚えよう

### ロケットスタート成功



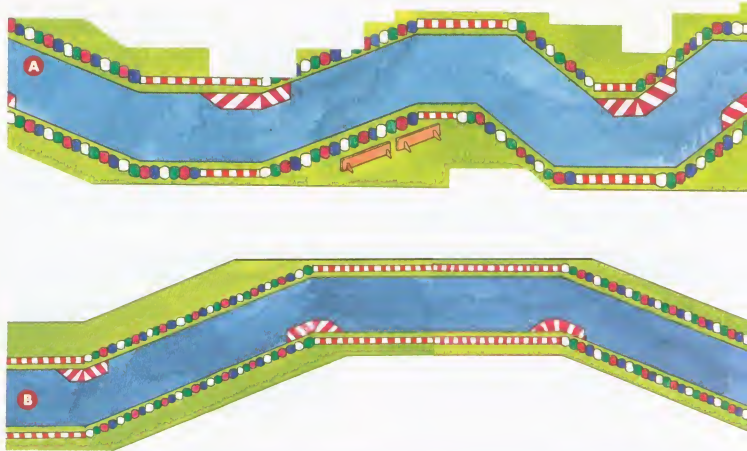
▲これはロケットスタートを成功した場合。1体めのボスを倒した直後のタイム。かなり速い。

### ロケットスタート失敗



▲これは普通にスタートしたときのタイム。成功するのとはいいのとは、これだけの差が生まれるのだ。





## ポイントA ■一体目のボスの手前でオプション×1・レーザーを

ロケットスタートを成功させ、最初のコーナーに差しかかる前に5速になる。壁の激突と敵の体当たりに気をつけながらオプションを1つ装備。次いでレーザーを装備しよう。余裕があればもう1個オプションを装備。



◀ボスとの対戦に入る前にこれだけの装備を手に入れておくこと。途中ベルが出現するが、無理して取らなくても良い。取れるときだけ取ろう。

## 中ボス① 攻略

連続コーナーを過ぎると、最初のボスが出現する。攻撃方法は7方向×2の貫通弾。が、最速タイムを目指すならこのボスが攻撃する前に倒すこと。攻撃されるようでは速いタイムは期待できない。

攻略法だが、ボスが出現する前にあらか

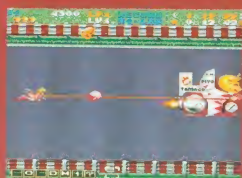


### DATA

名前:マクラム  
耐久力:32

◀耐久力が低いので、攻撃される前に倒せるはず。倒しても点が入らない。

じめ画面の真中より少し上に移動しておくこと。さらに、オプションを前の方に置いておき出現と同時に攻撃できるようにすること。出現と同時に一気に倒そう。



◀出現する前にこのようにオプションを配置しておくこと。この座標をキープしておけば、ボスが移動することはない。

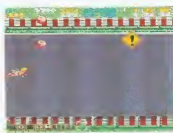


中ボス ① ~ ⑧ へ



## ポイントB ■ここでオプションを2つに//

マクラムを倒したら、次のボスが出現するまでにオプションを1個装備しておきたい。ベネットとの対戦の前にカプセルが余分にあるはずなので、すぐにでも装備できる。どうしても取れない場合は無理するな。



▶ 運が良ければ、次のボスが出現するまでにオプションを3個装備できる。

◀ コーナーの途中で出現する敵でオプションを補充。敵の体当たりには十分注意しよう。



中ボス ② ~ ⑧ へ



## 中ボス ② 攻略

ゆるやかなコーナーを抜けると、2体目のボスが登場する。このボスは後方に太いレーザーを撃ち、プレイヤー機に座標を合わせてくる。このボスもマクラム同様攻撃

される前に倒したい。攻略法はマクラムとまったく同じ。座標合わせが肝心。



### DATA

名前:ベネット  
耐久力:40

◀ このボスも、1体めと同じで、倒してもスコアが加算されない。



◀ 最初の座標合わせが完璧なら、上下に移動しないので効率よく攻撃できるはずだ。

## 中ボス①を倒した次のコーナー手前でのタイム

ベネットを倒した時点で45秒台だったら文句なし。これ以上だったらもう1度やり直そう。

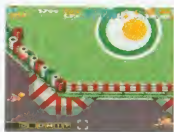


▲ ベネットを倒した直後のタイムだ。



## ポイントC ■急なカーブは最初が大事//

ベネットを倒すと、すぐに急なコーナーが出現。ここをミスしないで通るには、初めが肝心で、侵入ポイントが遅いと、曲がりきるまでに壁に当たることになる。コーナー手前の砂をギリギリでよけ、すぐに下へ移動。



◀コーナー中盤まで来たら、後ろ斜め下に入力しつつ進む画面内に緑石が見えたらすぐに前方へ入力。すかさず後ろに戻り次のコーナーに備える

## 中ボス 3 攻略

急なコーナーの後の連続カーブを越えると、3体目のボスが登場する。このボスは



DATA

名前:フェリーニ  
耐久力:48

◀反射鉄球は、座標さえ合っていれば左右の動きだけで避けられる。

プレイヤーに向かって反射する鉄球を4個撃ち出す。この鉄球は上下の壁に反射するので、近づきすぎるとミスすることになる。



攻略法はベネットと同じ。初めの座標合わせができていれば、1回の攻撃で倒せるだろう。

## 中ボス 4 攻略

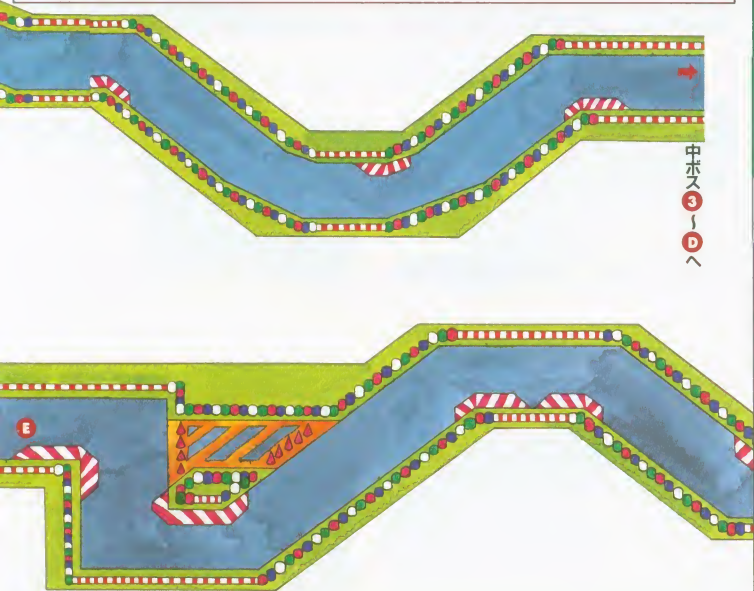


### DATA

名前:ウィリー  
耐久力:84

◀ウィリーの攻撃は必ず  
よけることになる。なる  
べく最小限の動きで移動。

最後のボスは、プレイヤーに向かって誘  
導レーザーを撃ち出す。このレーザーはプ  
レイヤーに向かって飛んてくる。攻略法は、  
攻撃してくるまでに座標をキープし、攻撃  
してきたら後方に移動しつつ攻撃する。



中ボス 3 ~ D へ

## 最後の試練は90°カーブ!!

最後のボスを倒すと、すかさず90度の直角  
カーブが待っている。このカーブはポイント  
Cのカーブより短いが、角度がきつい。ここ  
を無事に曲がるなら、あらかじめコーナーの  
下に見える縁石に乗っておくこと。曲がり始  
めたら後ろ斜め下に入力しつつ進もう。



◀この縁石に触れるよ  
うにしてコーナーを迎  
えること。まれに直角  
コーナーを曲がった直  
後にクラッシュしてい  
る車に遭遇する。



# 全裏技公開

ここでは、実況おしゃべりパロディウスの裏技を一挙大公開。このゲームにはかなりの裏技が隠されていて、その数なんと16種類に

も及ぶ。ここではその全ての裏技を網羅。このページを読めば、実況おしゃべりパロディウスが10倍楽しくなるだろう。

## NORMAL GAME「めにゅー」画面で入力

### 同じキャラクターで2Pプレイが可能に!!

#### PS版コマンド

左・左・右・右・上・下・上・下・左・左・右・右・上・下・上・下・L2・R1・L1・R2・○・□の順に入力していく。

#### SS版コマンド

左・左・右・右・上・下・上・下・左・左・右・右・上・下・上・下・L・Z・X・R・C・Aの順に入力していく。



◀これでキャラクターの取りあひにならないで済む。ルバとルバなんかがかなりオススメ。このキャラクターだと死角がない。

いろいろな面で役に立つコマンド。同キャラクタープレイなので、キャラクターを取りあうことはなくなる。

### 隠しキャラクターを使用可能にする

#### PS版コマンド

左・右・左・右・□・○・上・上・下・下・L2・R1・L1・R2・○・□・左・右の順に入力していこう。

#### PS版出現プレイ条件

青い妖精を140匹獲得することでプレイヤー画面に出現。

#### SS版コマンド

左・右・左・右・A・C・上・上・下・下・L・Z・X・R・C・A・左・右の順に入力する

#### SS版出現プレイ条件

青い妖精を140匹獲得することでプレイヤー画面に出現。



◀こちらはドラキュラくん。防御面が強く、あらゆる攻撃に対応できる機体だ。くわしい情報はP88に載っている。

▶こちらはキッド・ドラキュラくん。攻撃面が弾力で、あつという間に敵を全滅させる。くわしくはP88を跳んでくれ。



## P.88でくわしく紹介しているぞ!!

隠しキャラクターは、ノーマル、オマケ1&2、ステージ全てに登場。

## NORMAL GAME「おぶしょん」画面で入力

### NORMAL GAMEのステージセレクト

#### PS版コマンド

□・□・×・○・○・×・L・I・R・上・  
下・上・下の順に入力する。すばやく入力し  
なくてもいい。ゆっくり確実に入力しよう。

#### PS版出現プレイ条件

青い妖精を70匹獲得することでオプション2に出現。

#### SS版コマンド

A・A・B・C・C・B・X・Z・上・下・  
上・下の順に入力する。このコマンドもゆっ  
くりと入力しよう。

#### SS版出現プレイ条件

青い妖精を70匹獲得することでオプション2に出現。



◀いきなり最終ス  
テージからプレイする  
ことも可能。妖精を  
回収するときにかな  
り重宝する。妖精集  
めをするときに

▶ミスしたあとの復活の練習なんて  
のもできる。すべてのステージで復  
活できるようになる。



**ポイント** 妖精をすべて獲得するときにかなり役立つ。ぜひとも活用したい

### NORMAL GAMEのラウンド(周回数)セレクト

#### PS版コマンド

下・下・下・下・上・上・上・上・右・右・  
右・下・上・左・左・左・□・○の順に入力  
しよう。数を間違えないように注意しよう。

#### PS版出現プレイ条件

レベル4以上をクリアする

#### SS版コマンド

下・下・下・下・上・上・上・上・右・右・  
右・下・上・左・左・左・A・Cの順に入力  
する。数を間違えないように。

#### SS版出現プレイ条件

レベル4以上をクリアする



◀いきなり8周目を  
プレイ。かなりの弾  
数に度肝を抜かれる。  
この難易度をクリア  
できれば完璧。ノー  
ミスクリア可能か？

▶8周目になると、1度のミスが命  
取りになる。ミスしないで進むのが  
ベストだが……かなりつらいかも。



**ポイント** ゲームレベルを8に設定し、8周目からスタート。クリアできるかな？

## NORMAL GAME「おぶしょん」画面で入力

### NORMAL GAMEでフリープレイを設定する

#### PS版コマンド

R2・R2・L1・L1・L2・R1・L2・R1・□・×・○・左・右と順に入力する。ボタンを間違えないように注意。

#### PS版出現プレイ条件

レベル4以上を一度もコンティニューせずにクリアする

#### SS版コマンド

R・R・X・X・L・Z・L・Z・A・B・C・左・右と順に入力する。ボタンの押し間違いのないようにしよう。

#### SS版出現プレイ条件

レベル4以上を一度もコンティニューせずにクリアする



◀出現条件を満たすか。コマンドを入力すると、おぶしょん2にフリープレイのオン/オフが、新しく追加されるのだ。



▶コマンド入力をせず、条件を満たして出す場合は、おぶしょん1で残機設定を増やしてから挑戦しよう。クリアしやすくなるだろう。

#### ポイント

これを使えば、「クレジットが足りなくてゲームオーバー」という状況がなくなる。

### NORMAL GAMEでプレイ中無敵に設定する

#### PS版コマンド

×・×・×・×・□・×・○・×・×・×・×・○・×・□・L1・R1・□・×・○の入力を2度繰り返す。

#### PS版出現プレイ条件

レベル4以上を一度もミスせずにクリアする

#### SS版コマンド

B・B・B・B・A・B・C・B・B・B・B・C・B・A・X・Z・A・B・Cを2度繰り返して入力する。

#### SS版出現プレイ条件

レベル4以上を一度もミスせずにクリアする



◀出現条件を満たすか。コマンドを入力すると、おぶしょん2に、無敵のオン/オフが新しく追加される。オンにすれば無敵になれる。



▶オマケ1とオマケ2だと、無敵になることができない。この効果は、ノーマルモード以外で使うことはできないのだ。

#### ポイント

ステージセレクトと組み合わせれば、妖精を簡単に探し出すことができるのだ。

## NORMAL GAME「おぶしょん2」画面で入力

### NORMAL GAMEでゲームレベル8を出現させる

#### PS版コマンド

下・下・上・上・右・左・右・左・○・□・  
□・○の順にコマンドを入力する。○・□・  
○・□と入力しないように気をつけよう。

#### PS版出現プレイ条件

レベル7をクリアする

#### SS版コマンド

下・下・上・上・右・左・右・左・C・A・  
A・Cの順にコマンドを入力する。コマンド  
を間違えないように注意しよう。

#### SS版出現プレイ条件

レベル7をクリアする



◀出現条件を満たすか、  
コマンドを入力すると、  
おぶしょん1のランクに、  
レベル8が新しく追加さ  
れるのだ。

▶限界まで難しくなった  
難易度、レベル8を体験  
してみよう。敵のスピー  
ドや弾のスピードが異常  
に速くなっているのだ。



#### ポイント

極端に難しいレベル8を物はためして挑戦して  
みるのもいいかも。ただし、一度ミスすると復活  
するのはかなり難しい。

## OMAKE-1「めにゅー」画面で入力

### OMAKE GAME1でゲームレベル8を出現させる

#### PS版コマンド

下・下・上・上・右・左・右・左・○・□・  
□・○の順にコマンドを入力する。コマンド  
はあせらず入力しよう。

#### PS版出現プレイ条件

レベル7をクリアする

#### SS版コマンド

下・下・上・上・右・左・右・左・C・A・  
A・Cの順にコマンドを入力する。コマンド  
は正確に入力しよう。

#### SS版出現プレイ条件

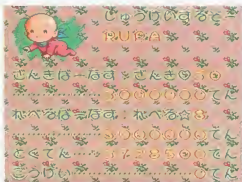
レベル7をクリアする



◀スコアはレベル8が一番稼ぐことが  
できる。敵の攻撃はとてつもなく激し  
いが、真のハイスコアを目指すなら、  
レベル8で挑戦してみよう。やってみ  
る価値はあるだろう。

はどれくらい出せる？

▶レベル8は、クリアア  
ナスが高いので、クリアす  
るだけでもかなりのスコア  
を出すことができる。キミ



#### ポイント

とにかく高いスコアを目指すなら、一度はこの  
ランクをプレイしてみよう。敵の攻撃は激しいが、  
クリアすれば、かなり高いスコアを出せる。



## OMAKE-2 「めにゅー」画面で入力

### OMAKE GAME2でレベル8を選択

#### PS版コマンド

下・下・上・上・右・左・右・左・○・□・  
□・○の順にコマンドを入力する。コマンド  
を間違えないようにしよう。

#### PS版出現プレイ条件

レベル7をクリアする

#### SS版コマンド

下・下・上・上・右・左・右・左・C・A・  
A・Cの順にコマンドを入力する。コマンド  
は正確に入力しよう。

#### SS版出現プレイ条件

レベル7をクリアする



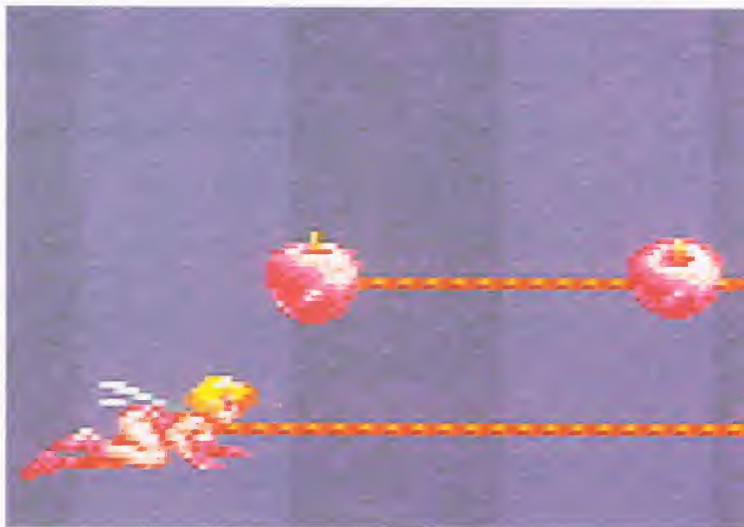
◀レベル8になっても、  
おまけ2のタイムアタック  
に関しては、レベル4  
と比べても難易度に大き  
な変化はないのだ。

▶レベル8でも、スウを  
使った方が速いタイムを  
出しやすいことに違いは  
ない。このランクでどれ  
くらいのタイムが出る？



#### ポイント

ランクが高くなったからとはいえ、コースや敵  
の耐久力に変化はないので、できることならこの  
レベル8でも同じタイムを出したい。



## タイトル画面で入力

### スペシャルなゲームデモを見られる

#### PS版コマンド

タイトル画面からフェードアウトして、ゲームデモに移るときに1P側のコントローラのL1とR2を押し続ける。

#### PS版出現プレイ条件

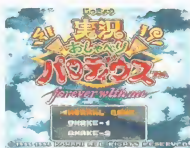
なし

#### SS版コマンド

タイトル画面からフェードアウトして、ゲームデモに移るときに1P側のコントロールパッドのXとZを押し続ける。

#### SS版出現プレイ条件

なし



◀このタイトル画面から、コントローラ1P側のそれぞれのボタンを、ゲームのデモが始まるまで押し続けるのだ

▶始まるのは、タイムアタック最速プレイのデモ。結果は出ていないが、かなり速いタイムで完走しているのだ



#### ポイント

このタイムアタックのデモでは、やはりというか、当然というか、「スウ」を使用している。このキャラがやはり一番速いタイムが出るのか？



## NORMAL GAMEでポーズ中に入力

### ゲーム中に一度だけクレジットを9にする

#### PS版コマンド

下・下・下・x・○・x・○・△・□・△・  
□・上・上・上・左・右・左・右・左・右の  
順にコマンドを入力する。

#### PS版出現プレイ条件

なし

#### SS版コマンド

下・下・下・B・C・B・C・Y・A・Y・  
A・上・上・上・左・右・左・右・左・右の  
順にコマンドを入力する。

#### SS版出現プレイ条件

なし



◀コマンドはポーズ中に入力する。一度失敗したら、ポーズを一度解除して、再度ポーズをかけてからコマンドを入力すること。



▶このコマンドは、一度しか効果がなくて、入力する場合、クレジット数が残り0になってから入力した方がいいのだ。

#### ポイント

役立つコマンドではあるが、このコマンドより、フリープレイのコマンドを入力した方がよい。

### ゲーム中に一度だけ残機を9にできる

#### PS版コマンド

上・下・左・右・□・□・左・右・□・○・  
上・下の順にコマンドを入力する。コマンドは正確に入力しよう。

#### PS版出現プレイ条件

なし

#### SS版コマンド

上・下・左・右・A・A・左・右・A・C・  
上・下の順にコマンドを入力する。コマンドはゆっくり入力してもOK。

#### SS版出現プレイ条件

なし



◀コマンド入力成功すると、コマンド成功音が鳴り響く。鳴らなかつたら失敗。ポーズを一度解除して再びコマンドを入れよう。



▶このコマンドも、残機が少なくなつてから入力しよう。なお、残機が9機以上ある場合は、コマンドの入力は受け付けない。

#### ポイント

このコマンドは、1Pの残機を増やす場合は1P側、2Pの残機を増やす場合は2P側のコントローラで入力しよう。

## NORMAL GAMEでポーズ中に入力

### NORMAL GAME中で無敵になることができる

#### PS版コマンド

○・□・○・□・○・RI・LI・RI・  
LI・RI・△・×・△・×・△のコマ  
ンドを2回繰り返して入力する。

#### PS版出現プレイ条件

なし

#### SS版コマンド

C・A・C・A・C・Z・X・Z・X・Z・  
Y・B・Y・B・Yのコマンドを2回繰り返  
して入力する。

#### SS版出現プレイ条件

なし



◀このコマンドも、入力が成功するとコマンド入力成功音が鳴り響く。なお、コマンドはゆっくりと入力しなくても受け付けてくれるのだ。



▶コマンドの入力が成功すると、レベルのところに「MUTEKI」と「LEVEL」が交互に表示されるのだ。

**ポイント** おぶしよんの無敵コマンドと違い、プレイ中いつでも無敵になることができるのだ。

### NORMAL GAMEでステージ中に一度だけフルパワーに

#### PS版コマンド

△・△・×・×・□・○・□・○・L2・  
R2・L1・R1の順にコマンドを入力する。  
コマンドは正確に入力しよう。

#### PS版出現プレイ条件

なし

#### SS版コマンド

Y・Y・B・B・A・C・A・C・Y・B・  
X・Zの順にコマンドを入力する。コマンド  
はゆっくり入力してもOK。

#### SS版出現プレイ条件

なし



◀コマンドを入力すると、強制的にスピードが1段階になり、ノーマルショットの状態が最強になる。この状態にバリアが追加される。



▶ロードブリティシヨのように、バリアが何段階もあるキャラは、バリアも最強の状態になるのだ。とてもお得なコマンドだ。

**ポイント** 第一文字などを持っている状態でこのコマンドを入れると、バリアが優先され、フルパワーはなくなってしまうのだ。



## NORMAL GAMEでポーズ中に入力

### NORMAL GAME中に自爆できる

#### PS版コマンド

上・上・下・下・左・右・左・右・X・○の順にコマンドを入力する。成功するとコマンド入力成功音が鳴り響く。

#### PS版出現プレイ条件

なし

#### SS版コマンド

上・上・下・下・左・右・左・右・B・Cの順にコマンドを入力する。コマンドはゆっくりでも受け付けてくれる。

#### SS版出現プレイ条件

なし



◀コマンドを入力をした後に、ポーズを解除すると、いきなり自機が自爆する。ハッキリいって役に立たないコマンドだ。

▶唯一の利用価値のある場面は、無敵になっているとき。無敵の状態でも、このコマンドを入力すれば、自爆できるのだ。



#### ポイント

コナミの伝統のコマンド。コマンドは1Pが自爆するなら1P側、2Pが自爆するなら2P側のコントローラで入力すること。

## ステージ2でポーズ中に入力

### ステージ2のBGMをボーカルバージョンにする

#### PS版コマンド

L1・L1・R2・R2・R1・L2・R1・L2・左・下・右の順にコマンドを入力する。コマンドは正確に入力しよう。

#### PS版出現プレイ条件

なし

#### SS版コマンド

X・X・B・B・Z・Y・Z・Y・左・下・右の順にコマンドを入力する。コマンドはゆっくり入力してもOK。

#### SS版出現プレイ条件

なし



◀コマンドの入力に成功すると、普段のBGMにボーカルが追加される。なお、ステージ2ならどこで入力してもOK。

▶コマンド入力後にミスしても、コマンドの効果は残っている。ノーマルゲームをクリアするまで解除はできないのだ。



#### ポイント

リバイバルが「OFF」になっていると、ミスしたときボーカルが最初からになってしまう。最後まで聞きたい場合は、「ON」にしておく。

実況 おしやべりパロディウス

# 高度な攻略

OSHABERI PARODIUS



# 高度な攻略 ノーマルゲーム 編

ここでは高度な攻略と称し、より確実な、より高得点を出せるようになるための攻略法を紹介する。とはいっても各ステージごとに、

というわけにはいかないので、ここでは考え方を中心に「実況おしゃべりパロディウス」というゲームを攻略する。

## ■ただ進むだけでなくスコアにも気を配ろう//

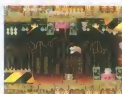
遊び方については個人の自由なので、とやかく言うつもりはない。が、せっかく成績表や順位表などの要素があるので、できることならハイスコアを目指したい。このゲームにはいたるところにボーナスが隠されている。これを見逃す手はないだろう。



◀このゲームは、レベルが増える毎に、スコアが増える。スコアが増える度にキャラクターのストックが増える。そしてボーナスは、クリアするために必要な要素

## ■妖精は全81ステージで70匹隠れている

実況でときどき「どっかに妖精さんがいるよ」と言われることがある。ノーマルゲームでは、ある場所を撃つと妖精が出現する。この妖精を取ることににより、1万点が加算される。が、それだけではない。裏技のページを見てもらうとわかるが、一定数獲得することでいろんなことができるようになる。ぜひともすべての妖精を見つけ出そう。



▶ノーマルゲームのオプションで取得数を表示。全81ステージで取った数が表示される。合計でなんと140匹

◀これが妖精。妖精を攻撃することで出現。取ると1万点



## ■地形を貫通するショットが使えると楽だ

妖精探しをするときは、地形を貫通するショットがあると楽。貫通ショットがなくても青ベルや緑ベルの効果を使えば探し出すことができる。最初の70匹は解りやすいところに隠れているが、裏の（最初の70匹を見つけ出すと出現）妖精はほとんどが地形の中にある。



◀こんな形にも隠れているのだ。全方位バリカ青ベル、または緑ベルでないと取れない。赤ベルかワバ、ルバのメガクラッシュでも可



ミケ・ラン・そいつ

▲この3キャラクターは、貫通弾を装備している。出すだけならかなり便利だ。

### 他のキャラクターは

その他のキャラの場合は、ベルの効果を利用するか、全方位バリカの効果を利用するしかないだろう。

## ■スーパーボムでさらにスコアを稼ごう!!

青ベルを使ったからといって、高得点が入るわけではない。特定の敵や特定の敵が吐き出す弾を破壊することによってさらにスコアを稼ぐわけだ。ベルキャリアなどの敵に使うと、高得点が望める。



◀ステージ1のヘルキャリアは弾を吐き出したすかさずスーパーボムを使えると千点も加算される

### 特定の敵の弾もスコア



◀これはステージ3で出現するベルキャリア。本体から数字が出てそれが多方向へ散らばる。ここで青ベルを使うと……。



◀このように数字がすべて1000点になる。合計で1万点以上のボーナス。弾を破壊すると点になる敵は他にも存在する。

## ■ベルは少しだけなら併用可能だ

下の表はベルの相性表のようなもの。例えば青ベルの効果を使ったとする。効果のある

うちに緑ベルを取ると、効果が消えると同時に無敵になるわけだ。他にもあるようだ。

	青ベル	緑ベル	白ベル	赤ベル	紫ベル
青ベル		○	×	×	○
緑ベル	○		×	×	×
白ベル	○	○		×	○
赤ベル	○	×	○		○
紫ベル	○	○	○	○	



### 警告

上の表は、効果が消えると同時に次の効果に自動で移り変わるということで、同時に発動するわけではありません。あしからず。

## ■ほとんどのボスには安全地帯がある

最後に。ノーマルステージで出現するボスには、ほとんどの場合安全地帯が存在する。中にはそこにいれば自動で倒せる、なんてものも存在する。安全地帯のあるボスは、ステージ1、2、4、6、8だ。どこにあるのかはプレイヤー自身の手で探してほしい。



◀ゴエモンゴキバクトは、一見本体に触れているように見えるのだが、当たったと見なされていない。大抵は画面の斜め上で大丈夫。



# 高度な攻略 オマケ1 オマケ2 編

このページでは、オマケ1、2では入りきらなかった攻略法を紹介。

とにかくオマケステージは奥が深い。とく

## オマケ1

あらゆるものが  
点数に化ける

そう、このステージではあらゆるものが点数につながると思っている。点が入らないのは壁と障害物ぐらいで、すべての敵は倒すとスコアが加算される。が、壊すことで逆にスコアが下がる敵もいるので注意。



◀破壊できるものはほとんど壊し化ける。これを念頭に置きプレイしよう。そうすればおのずとハイスコアが見えてくるはず。

### ■敵の弾も高得点になる

敵の中には本体を倒すより、本体の吐き出す弾の方が高得点を得られる場合がある。序盤で出現するロボットは、破壊できる弾を大量に吐き出す。レベル8でプレイした場合、コアラ地帯にいく前に軽く50万点を越えられるだろう。

#### 弾で稼げる敵



◀序盤で登場するベルキャリア。弾1個が1000点。



◀チョコレート壁で出現。弾1個で800点。



◀序盤で登場するロボット。弾1個が1000点。



◀ベルキャリア。倒すと機雷が出現。1個5000点。

### ■どうしても、というときはわざとミスする

緑ベルが必要なところで、ベルが手に入らない。こういった状況がよくあることだろう。こういうときはどうするか？ 本意だが、わざとミスすること。オマケゲームでは、ミスすると4個のベルを吐き出す。このとき出るベルを利用するわけだ。



◀1機失うと10万点の損になるが、それを上回るほど稼げるところでは仕方ない。ベルを取るときは、他のやつを先に回避する。

目標スコアは**1200**万台

これくらいのスコアは出してもらいたい。まずはクリアできるようになるまで練習し、それから少しずつスコアを上げていこう。

#### ●ベルはなるべく逃がさない

できることならすべてのベルを回収したいが、そういうわけにはいかないだろう。巨大ベルだけは逃さないように。

#### ●ゲームレベルは“7”がいちばん

本当はレベル8でプレイすることを勧めるのだが、このレベルでプレイするにはかなりの練習が必要。ちなみにレベル8でプレイした場合、1300万点までたたき出せる。

## オマケ2

最初から最後  
まで5速

オマケ2はタイムアタック。このモードでは、スピードを上げる度にスクロールスピードがアップする。最速タイムを目指すなら最高速の5速でプレイすること。いかに早く最高速になるかが、最速タイムへのカギとなる。



▲最初のコーナーに差しかかる前に5速になっているのがベスト。コーナーに入ってから4速の場合はやり直し

## ■ロケットスタートはシグナルと同じタイミングで

最速タイムを出すための絶対条件。ロケットスタートを成功させないとタイムが大幅に遅くなる。そのロケットスタートを成功させるためのコツだが、5つめのシグナルが点灯した後、一定のタイミングでボタンを押す。



◀5つめのシグナルが点灯したらボタンを押す用意をしよう。押すタイミングが早すぎるとペナルティになり、プラス1秒加算される。

## ■中ボス1までのパワーアップパターン

ここでは初めのボスが出るまでのパワーアップパターンを紹介。スタート直後の行動によってタイムが変わってくる。最初の無敵を

利用して、一気に最高速までパワーアップしよう。最高速になってからオプションを装備し、次にレーザーを装備する。



▲スタート直後は、パワーアップボタンを押す



▲ここで出現する赤カプセルでオプションを装備する



▲ここでレーザーを装備できればベスト。ボスに備えよう。

中ボス1へ

## ■ベルパワーは無視しても平気//

このステージでもベルが出現するが、無理して取る必要はない。緑ベルは意味がないし、

青ベルもスクロールの関係上頼りない。他のベルも攻撃力を下げるだけで逆に損をする。

目標タイムは**1分05秒**台

最初のパワーアップにもよるが、すべてがうまくいけば、これくらいのタイムはたたき出せる。スウを使った時のみだけだね。

### ●ロケットスタートは必ず成功

当たり前。これを成功させないようではまるで話にならない。完璧になるまで練習しよう。

### ●中ボス1までに5速になること

厳密に言うところ、最初のコーナーに差しかかる前に最高速になっていること。コーナーに入ってもまだ4速の場合は始めからやり直そう。最速タイムを出すなら妥協は禁物。

# 隠しキャラクター紹介

ここでは隠し要素の1つ、隠しキャラクターについて紹介する。出し方についてはP.74に載っているのでそちらを見てもらいたい。

さて、この隠しキャラクターだが、元ネタがあり、そのゲームは過去にファミコンで発売されているソフトなのだ。

## ■コミカルアクションからの参戦

もともとはアクションゲームで登場したドラキュラちゃんと、キッド・ドラキュラ。実況おしゃべりパロディウスに参戦しても違和感がまるでない。隠しキャラの理由によくありがちな「反則レベルの強さ」というわけでもなく（かなり強いけど）かなり扱いやすい。初心者にとくにオススメするキャラクターだ。



◀見始めは真横にかなり練習が必要な武器を使える。通常のキャラクターにはない独特な武器を装備できる。万能タイプと言える。

## ■全キャラクターの中で最強といえる強さ

確かにかなり強い。が、それはプレイヤーの使い方次第で、使い方が良くないと強さを半分も発揮できないだろう。



◀ドラキュラちゃんとキッド・ドラキュラを使って2人同時プレイをすれば、死角がなくなる。とはいってもお互いの息が合っていないとダメ



◀前方に強力な爆発するミサイルを撃ち出す。強くなると回避が可能。レベル調整をしにくいのが難点

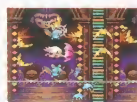


◀上下にオプションを付けるのだが、このオプションが敵の弾を弾いてくれる。ハリマ代わりとして利用できる

## 攻めの強さなら DRACURA KUN 防御なら KID.D



ドラキュラくんは前方に強力なミサイルを撃ち出し、8方向のホーミング弾を発射する。



こちらは上下のオプションから反射弾を発射。上下のオプションが弾を防いでくれる。

出現方法はP74を見よう

隠しキャラクター

# DRACURA KUN

とにかくショットが強力。通常時はホーミング弾とミサイルがあれば何の問題もない。ベルを調整しづらいが、これだけの攻撃力があれば、ベルパワーに頼ることなく進むことができる。バリアは、敵の攻撃を受ける度に色が変わるため、わかりやすい。ノーミスクリアを目指すなら、ドラキュラくんを使う。バルカンとホーミングは併用不可。



**マクロミサイル** 敵に当たると爆発するミサイルを発射。最大で5連射までパワーアップする。



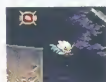
**ラウンドバルカン** 押しっぱなしにしていると前方に向かって発射し、離すと後方を攻撃できる。



**ニードルクラッカー** 最大で8方向に攻撃できるようになる。敵を自動追尾してくれるのがうれしい。



**グレートアップ** パワーアップ専用のゲージ。最大で4段階までパワーアップ可能だ。



**フォースフィールド** 耐久力：3の全方位バリアを張る。攻撃を受ける度に青→黄→赤と変色していく。

隠しキャラクター

# KID.D

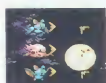
こちらは防御面が強力なキャラクター。画面内を跳ね返るリフレクトや、後方を攻撃できるテイルガンは魅力的。また、上下のオプションは敵の体当たりや弾を完全に防いでくれる。武器を併用できる唯一のキャラクター。



**スプレッドボム** 敵に触れると爆発するミサイルを発射。爆発した後も攻撃力がある。最高で5連射。



**テイルガン** 前方と後方にショットを撃ち出す。装備する度にオプションが付く。最大で2つ。



**リフレクト** 敵や壁に当たると跳ね返る弾を撃ち出す。テイルガン同様装備する度にオプションが付く。



**グレートアップ** パワーアップ専用のゲージ。最大で4段階までパワーアップ可能だ。



**シールド** 耐久力：16の全方位バリアを張る。上下にオプションが付いている状態で付けると強力。

## テイルガン・リフレクトは併用可

このキャラクターのみの特典。さらに2つ同時にパワーアップすることも可能。2つを併用すれば死角がなくなる。



# バックアップ活用法

ここではバックアップを利用したちょっとしたテクニックを紹介。すべての裏技が可能になっていけばまるで意味がないことだが、

それでも知っているといないではけこう差がある。このページのテクニックを使う前に、データの空きがあるかを確認しておこう。

## ■プレイステーションの場合

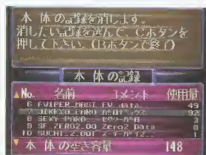
プレステの場合はメモリーカードが必要。さらにこのメモリーカードにデータの空きがあること。ない場合はいらぬデータを削除。



◀データの空きを調べるときはソフトを入れないで電源を入れて、「メモリーカード」を選択しよう。ここでデータを削除できる

## ■サタンの場合

サタンの場合は、本体側のバックアップと別売のバックアップカートリッジに分れる。両方あればまず問題ないだろう。



◀マタを開けた状態で電源を入れて、保存データ画面（上段真ん中のアイコン）を選択。ここでさきほかに消す

## バックアップ活用法とは?

さて問題のバックアップ活用法だが、まずは最強状態でゲームをスタートする方法。これは至って簡単で、パワーアップした状態をセーブし、ロードしてパワーアップ。それをまたセーブ、といった具合に繰り返す。キャラクターのストック増やしについては、下を参照。

## ■残機稼ぎの手順

基本的には同じ手順。この方法を利用すれば、時間はかかるけどかなりストックを増やせる。最大で255機まで増やせるのだ。



◀これだけのストックがあれば、まずゲームオーバーにはならない。また、このゲームでは20万点以上は増えない



◀ステージ1で、敵が変えるまでに出現する敵を倒し、パワーアップ。ある程度パワーアップしたらセーブ。すかさずロードする

## ステージ1の場合



◀建物の入り口付近で登場するベルキャリアを倒す。この敵を倒すとベルを6個出すので、かなりの点が入る。ここで2万点以上稼いだら、すかさずポーズ。

ポーズをかけたらセーブを選ぼう。セーブされたことを確認したらすぐにロードする。

ロードしたらベルキャリアの敵を倒し、またセーブ。

おしゃべりパロディウス

# 開発スタッフインタビュー

..... OSHABERI PARODIUS .....

数々の名作シューティングを世に送り出した、コナミ開発スタッフ。その開発スタッフに『実況おしゃべりパロディウス』について熱く語ってもらった。開発秘話を中心にアブない話(?)なども交え、いろんなことを聞き出してきた。攻略上でためになる話も聞けたのだ。





の違いをいかにして出すか、てとこかな？ どちらかというとサウンドのほうか苦労したんじゃないか？

**岩田**：うーん、サウンド面がパワーアップするということで、実況の部分に力を入れたんですけど、逆に力を入れすぎて入らなかった部分が多かったとこかな？

**上原**：当然ですが今回スーパーファミと音源が違でしょ。

一早速ですが、まずプレイステーション・セガサタンの移植にあたって苦労した点はどうなことでしょうか？

**櫻井**：スーパーファミコンからの移植ということで、どのようなところで差を付けるか、ですね。スーパーファミコンに比べてハードの制約が少なく、できることが多いので、まず何を積みこむか？ という点で悩みました。

**齋藤**：僕はSSのゲームのシステム部分を担当したんですが、苦労した点というのは特にないですね(笑)。けっこう楽しんでできたんじゃないかと。

**柴田**：うーん、どこかな(笑)？ PSとSS

だからBGMのアレンジもより聴かせるものになくちゃいけないんです。

一確かに。個人的にはステージ1なんかが入っているんですね。

**上原**：本道のパロディウスにも差をつけたかったですし。

一実況のセリフで苦労した点、また、どんな感じでセリフを決めたのでしょうか？

**岩田**：基本的にはみんなで意見を出し合って決めて、その中から僕が選んだんです。で、収録のとき、八奈見さんと小原さんに「こんな風には言わないでしょ」とか言われたりして、さらにアレンジしてもらったんです。



**上原さん**  
サウンドプロデューサー

スーパーファミコンの「ドラゴンクエスト」を移植したのがきっかけで、その後のゲームサウンドをプロデュース。今回はPS・SSの移植に力を入れた。



**岩田さん**  
サウンドディレクター

ドラゴンクエストの移植に力を入れた。今回はPS・SSの移植に力を入れた。今回はPS・SSの移植に力を入れた。



**柴田さん**  
PS・SSシステム面担当

ドラゴンクエストの移植に力を入れた。今回はPS・SSの移植に力を入れた。今回はPS・SSの移植に力を入れた。

とは言っても最終的には僕の趣味ですけどね (笑)。

一みなさんは実際にどのようなキャラでプレイしますか？

**櫻井**：立場上すべてのキャラでプレイしますが、趣味で遊ぶならロードブリティッシュかビックバイパーかな。

**齋藤**：僕はビックバイパーかな。

一基本的に忠実に。

**齋藤**：というか昔からシリーズ通してビックバイパーなんですよ。

**柴田**：みんな同じじゃない (笑)。キャラクターってドラキュラとキッド・ドラキュラも入れんの？

一確かに。あのキャラクターって強すぎますよね。特にキッド・ドラキュラは。

**櫻井**：今のところ切ってください (笑)。

一え、アレってまずいんですか？

**齋藤**：16キャラの中だったら、そいつかなあ。

一それはまた珍しいですね

**齋藤**：かなりおいしいキャラじゃない？

**岩田**：僕もビックバイパーかな。

**上原**：あまり遊ぶ機会がないんですけど、趣味で遊ぶならロードブリティッシュですね。

一けっこう意外ですね。個人的にはルバが強



くて好きなんですけど。さて次の質問なんですが、みなさんは、普段どのようなゲーム、というよりどのようなジャンルのゲームで遊びますか？

**櫻井**：僕はどちらかというと、アーケードよりコンシューマーのソフトの方を遊びますね。最近ではC社さんのパイ○ハザードかな？

**齋藤**：僕はシューティング全般です。最近ではT社さんのレース○ムにはまっています。最近格闘ゲームが流行っていますが、ついていけない部分が多くて。シューティングって個人でプレイするものじゃないですか。そこがいいんですよ。

**柴田**：自分のところのゲームが出てないような気がするけど、いいのかな (笑)。僕はおもしろければなんでも。最近ではやっぱりパイオ○ザードかな？



**齋藤さん**

SSのハード・システム担当



**櫻井さん**

ゲームプランナー

「シューティングゲームは、プレイヤーの操作を正確に反映させることが重要です。そのため、システムの設計は非常に重要で、プレイヤーの操作を正確に反映させることが重要です。」

「シューティングゲームは、プレイヤーの操作を正確に反映させることが重要です。そのため、システムの設計は非常に重要で、プレイヤーの操作を正確に反映させることが重要です。」





**岩田**：僕はスポーツモノが好きなので、よくサッカーや野球のゲームで遊びますね。自社のゲームなんですけど、実況シリーズのスポーツもの。いろんな部分で参考にさせてもらってます。

**上原**：手軽に遊べるモノが好きですね。最近では、仕事の関係上自社のセクシーパロディウスをよくプレイしていたような気がします。

一確かに最近格闘ゲームが台頭していて、シューティングの影が薄くなっていますよね。次にいこうと思うのですが。他のパロディウスシリーズと比較して、とくに意識しているところ、またプレイヤーに違いを知って欲しいことがあればお願いします。

**櫻井**：まずグラディウスという本筋があって、次にパロディウスという本道がありますよね。言わば実況おしゃべりパロディウスは、その本道に添って走る側道なんです。単に本家パロディウスの亜流としてではなく、本家から生まれたまったく新しいゲームとして考えているんです。セクシーパロディウスがこんなふうだったから実況おしゃべりパロディウスのほうは……といったことはとくに考えていません。まったく別のゲームとしてプレイしてもらいたいですね。



◀ アブない話が多かった柴田さん。とにかく盛り上げてくれた人だ。

**齋藤**：家庭用のゲームなので、自由度がかなり高いと思います。見て欲しいところは、すべてですね。

**柴田**：同じく。もともとバランスのほうは見えてないのでシステムの言うと、より遊びやすくなったところでしょうか。

**岩田**：実況おしゃべりパロディウスには、他のシリーズにはない実況があるんで、そういった部分じゃないかな。

**上原**：僕は曲のほうも手がけているので、BGMのほうで本家のセクシーパロディウスと差がつけば、と思っています。けっこう最近耳にする曲を中心にに入れてあります。

ーそうですね。けっこういろんなジャンルの曲が流れますよね。

**上原**：そう。今回はポップスとか、ダンス系の曲とか耳に残りやすい曲を意識しました。

ーユーザーに対する、実況おしゃべりパロディウスのプレイスタイル、というか心構えなどはないでしょうか？

**櫻井**：心構えですか（笑）。これといっていないですが、

とにかく今回は自由度の高いゲーム、やればやるほどハマルゲームに仕上がっているの、とにかくいろんなふうに進んでもらえればいいですね。

**齋藤**：プレイの心構えですか？ とくにこういうふうにしてプレイしろ、というのはないですけど、とにかくやりこんでもらいたいですね。



す。ノーマルゲームで遊んだら次はオマケのほうも遊ぶと。

**柴田**：心構えて言われても、ねえ。じゃあプレイするときは、タコの格好をして正座しながら、てのはどうでしょうか（爆笑）？  
ープレイする人には必ず？

**柴田**：冗談ですけど（笑）。とくにはないですね。個人個人存分に楽しんでもらえればいいんじゃないですか？ このゲームは途中でセーブできますし、今日はここまで進んだから、これから先はまた明日、みたいな。

**岩田**：タコの格好ですか？ とくにはないですけど……。実況も始めのほうは聴いてもらえと思うけど、プレイ回数が多くなってくると飽きてしまうと思うんです。  
ーでもすべての実況を聴くとなると時間がかかるんじゃないですか？ 今回は2人同時のデュエット実況もあることですし。

**岩田**：けどシューティングって基本的には1人で遊ぶゲームじゃないですか。ですからどうしても片方の実況しか聴けないんですよ。

**上原**：心構えというか、いろんなかくしをみつけて欲しいですね。

ー最後に今後のパロディウスシリーズの行方について教えて頂けますか？

**櫻井**：今後も本道のパロディウス共々進化していくんじゃないでしょうか？ あくまで実況の方は側道なので、お互いが交差することはないと思います。

**齋藤**：これはシューターとしての意見なんですけど、ゲームのスタイルを変えない範囲での進化……というより、よりおもしろくなってくれるとうれしいですね。

**柴田**：え？ 次のパロディウスですか？ ついこないだまで実況の方を手がけていたので、まだこういったものになるのかは考えてないですね。今回P Sの方でポリゴンを利用したところがあるので、次回はフル・ポリゴンなんかどうでしょうか？

**岩田**：僕も同意見ですね。

**上原**：さらに曲をパワーアップさせる？ 次はどうなるのかなあ。



どうもおつかれさまでした!!

OFFICIAL GUIDE  
OSHABERI PARODIUS

実況おしゃべりパロディウス～forever with me～  
公式ガイド

STAFF

●Supervision

コナミ株式会社  
CP事業部

●Produce

NTT出版株式会社  
中村光伸

●Planning&Editing

NTT出版株式会社  
田中健二・田中一郎  
有限会社プロスペック  
江口貴博・倉持征木・太刀川政男

●Assistant

杉山英夫

●Design&Layout

有限会社ゴリラ  
大岡善直・相京厚史

●Cover Design

株式会社コロムビア クリエイティブ  
井上高彰

●Map Illustration

青木 純

●Photograph

有限会社ハンドメイド  
柴泉 寛

©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

「実況おしゃべりパロディウス～forever with me～」はコナミ株式会社の商標です。

「PS」マーク及び「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

セガサターンはセガ・エンタープライゼスの商標です。

初版発行●1997年1月20日

発 行●コナミ株式会社

発 売●NTT出版株式会社

東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

TEL 03-5434-1010 URL <http://www.nttpub.co.jp>

印刷製本●三晃印刷株式会社

写植・版下●三晃印刷株式会社

ISBN4-87188-839-8 C0076

定価はカバーに表示してあります。

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

ゲーム内容に関するご質問には一切お答えできません。

本書の一部または全部を無断で複写複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権者および出版者の権利侵害となります。あらかじめ小社あて許諾を求めてください。

ISBN4-87188-839-8 C0076



「実況おしゃべりパロディウス -forever with me-」はコナミ株式会社の商標です。  
NTT出版





ISBN4-87188-839-8

C0076 P950E



9784871888394



1910076009502



「実況おしゃべりパロディウス～forever with me～」はコナミ株式会社の商標です。

NTT出版 定価950円(本体922円)